3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.112
口袋光环收录
《MHP2G》
太刀锁杀
G级钢龙
特快专递
摇滚乐队 不插电 [PSP]
人偶CID [PSP]
A列车行进DS [NDS]
斯隆与马克海尔的谜之物语 [NDS]
有罪×无罪 [NDS]
黑执事 幻影幽灵 [NDS]
嘻哈飙车族 街头赛车 [NDS]
专题企划
又是一年“六一”时
游戏之中忆童趣
研究中心
Persona PSP
龙珠改 赛亚人来袭 NDS
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队 NDS
口袋妖怪
心金·灵银
详细情报公开
攻略图解
PSP 梦幻骑士
PSP BLEACH灵魂升温6
www.plumbook.cn

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年6月23日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第114辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com
威典数码娱乐
威典数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

PSP 系列

iPod/iPhone 系列

雅致皮包
AW-92012
能量伴侣套装
AW-92701

DS 系列

Wii 系列

车载充电器
AW-96026
电源适配器
AW-97007

Power 系列

HDMI 高清线
AW-99001
高保真耳机
AW-99014

Other 系列

HOME VOL SELECT START POWER HOLD

戰狼 ARESWOLF™

是战狼科技有限公司的注册商标

诚征全国各地代理

制造商: 中国.东莞战狼科技
监制: 盈动数码(香港)电子科技有限公司

: +86 755 82970588
: service@areswolf.com.cn
: 200928660

本辑特别关注

《口袋妖怪 金·银》的重制是最近一段时间的热门话题，印象中从《钻石·珍珠》发售后，玩家间就已经有关于《金·银》在NDS上重制的传言了，如今成为了现实，到底是厂商的意图被玩家猜中了，还是厂商被玩家的热情感染了，已经说不清了。虽然距离游戏发售还有一段时日，但是有《火红·叶绿》的优秀表现在先，《心金·灵银》的素质倒也完全不用担心。

其实重制也好，移植也好，老玩家无疑是乐于接受的，即使官方没公布多少消息，但老玩家仅仅看到那熟悉的名字就已经感动了。而新玩家呢？成长环境不同，游戏经历也不同，能否让后来的玩家们也体会到昔日经典的魅力所在，也许这才是衡量一款重制复刻作品是否真正成功的标准吧。

马修

掌机王SP VOL.112

本辑赠品
《Persona》记事本

美术总监：吴 松　　封面画师：变色猪

主　　编：LIKY
责任编辑：[redacted]
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米×210毫米
版　　次：2009年6月第一版
印　　次：2009年6月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年6月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-191-0

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作・冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

HARDWARE 硬件 代号"xYz"？微软欲分掌机领域一杯羹

E3大展在即，传言四起。继新型PSP之后，在家用机领域和索尼、任天堂打得如火如荼的微软也传出了欲进军掌机领域的消息。

日前，国外著名Xbox相关网站Team Xbox报道了一则有关微软掌机的消息。据Team Xbox表示，微软的新型掌上多媒体娱乐设备已经进入最终设计阶段，这将是一台介于X360和Zune之间的全新硬件。他们的内部消息提供者透露，这款代号为"xYz"的微软掌上多媒体娱乐设备，将同时提供游戏、多媒体播放和网上冲浪等功能，但并不提供移动电话功能，因为微软不打算借此来与Windows Mobile的用户争夺市场。

微软官方在消息放出后不久便回应了Team Xbox的报道。他们表示自今年年初起就已经确认过将会推出新硬件和新软件，但他们强调说这些计划都是针对微软现有掌上娱乐设备Zune的，与传闻中的Xbox掌机无关。而从微软官方之前发布的种种消息显示，微软一直在酝酿对Zune实施进一步地改进，以使其能够在功能上对抗苹果的iPhone和索尼的PSP，此外微软还计划将LIVE网络进一步推向便携化，让Xbox Live与Windows Live实现随时随地的联通。

所谓无风不起浪，在Team Xbox首先爆出了微软掌机的消息后，一家德国的游戏博客则刊登了更加惊人的消息，同样是关于微软新掌机的。据这家博客称，他们得到了可靠的消息来源来证明微软确实在秘密开发新掌机，企图与PSP、NDS等一决高下，并且他们还放出了两张主机外观图与主机的详细规格。

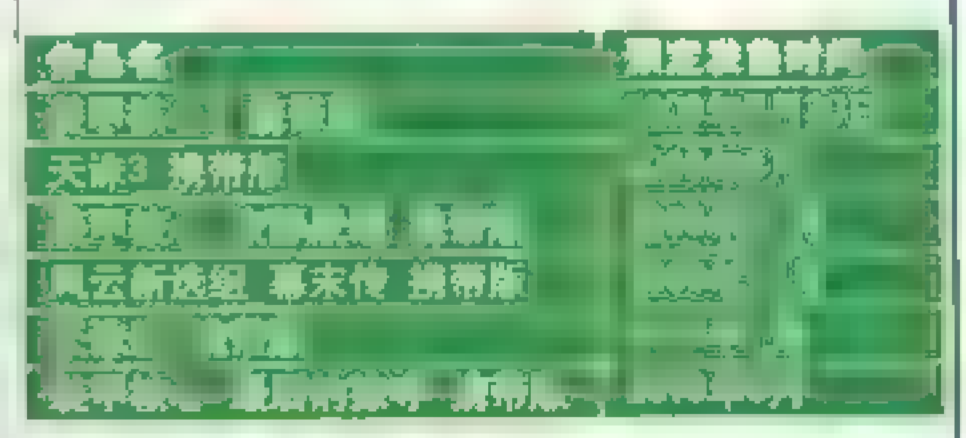
从图片来看，这款微软掌机叫做"ZuneX"，这无疑让我们和之前的传闻联系起来——这将是一款微软多媒体播放设备Zune与家用游戏主机Xbox的结合体。而从这家德国博客放出的一组据称是ZuneX实际规格的数据中，我们看到了包括128MB NVidia图形芯片、32GB闪存、待机220小时（视频播放14小时、游戏9小时）、无线网络接入以及支持DivX解码等一系列代表着强大功能的词语。而另外一个值得注意的地方是，兼容性描述一栏中还出现了"Xbox Live Arcade"的字样，这或许意味着ZuneX能够兼容XBLA游戏，甚至如之前传闻的可以实现与X360和PC之间的互动。

对于如此有模有样的消息，微软并没有像之前那样立刻出面做出回应，而我们得到正式答案的地方，也许就在本届E3。请您留意我们的后续报道。

From Software六款PSP平台作品发表

自旗下看家系列作品“《天诛》系列”最新作《天诛4》发售了PSP版本之后，From Software目前再度公布了旗下六款人气作品的PSP版。这六款作品被命名为“From Software Portable系列”，都是PS2平台曾经发售的广受玩家好评的作品的复刻版，所有作品都会以增加了新要素之后的新面貌与玩家见面。

据悉，“From Software Portable系列”的第一款作品就是之前公布的、预定于2009年7月30日发售的《装甲之心3 携带版》，之后官方将以1～2个月一作的速度不断推出该系列作品，目前已经公布的作品名单具体如下：



作品名	预定发售时间
[illegible]	[illegible]
天诛3 携带版	[illegible]
[illegible]	[illegible]
风云新选组 幕末传 携带版	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

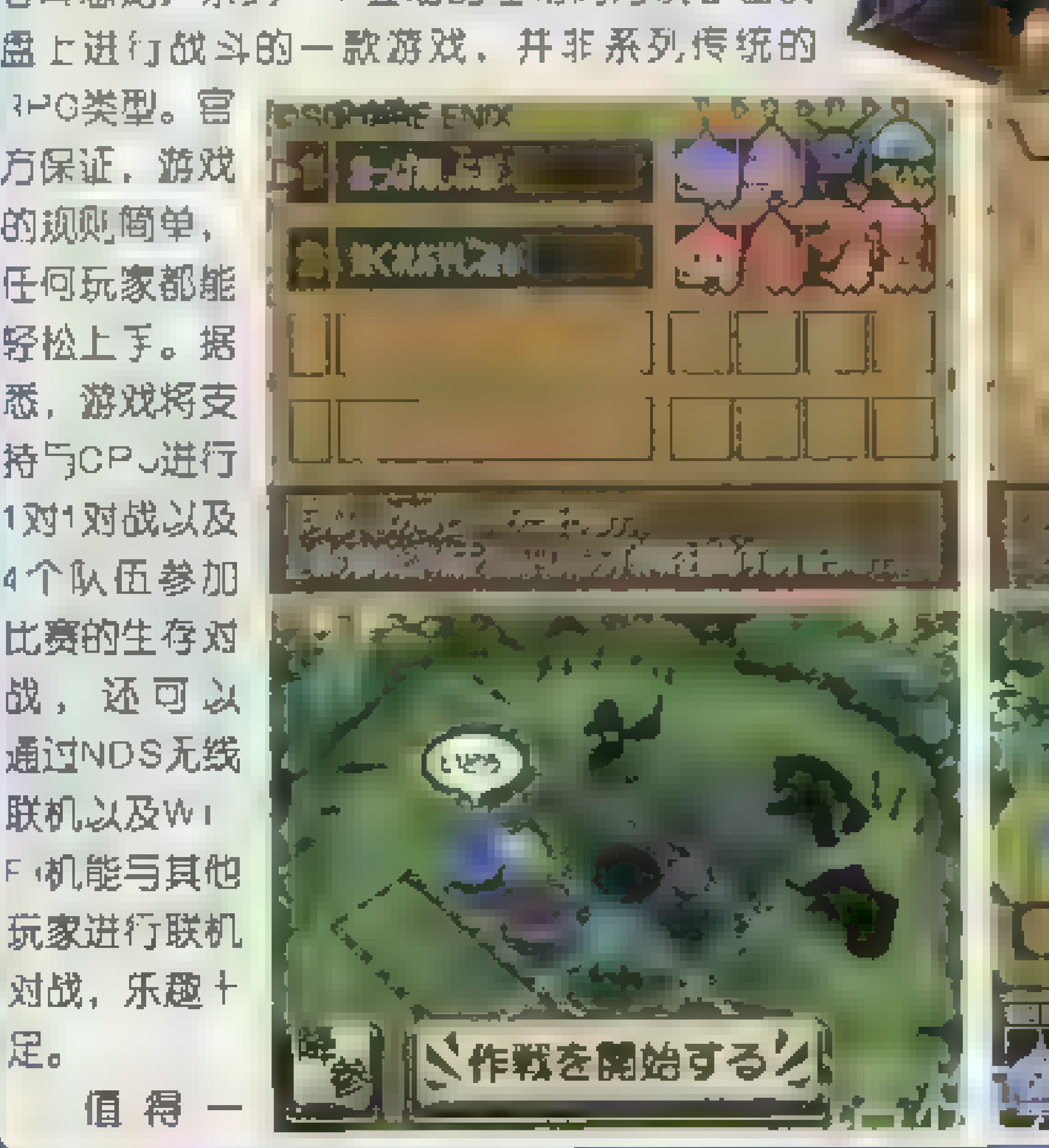
其中值得一提的是，《天诛3 携带版》是以Xbox版本的《天诛3 回归之章》为基础进行移植的，而《装甲核心 寂静战线 携带版》还可以继承《装甲核心3 携带版》的通关存档以获得一些额外的奖励。

《勇者斗恶龙 战争》登陆NDSi Ware

近日，Square Enix宣布将于2009年6月推出以“《勇者斗恶龙》系列”为题材开发的NDSi Ware新作《勇者斗恶龙 战争（ドラゴンクエスト ウォーズ）》，售价500DSi点数。

《勇者斗恶龙 战争》应该说是一款“《勇者斗恶龙》系列”的衍生作品，它是以“《勇者斗恶龙》系列”中登场的怪物们为棋子在棋盘上进行战斗的一款游戏，并非系列传统的RPG类型。官方保证，游戏的规则简单，任何玩家都能轻松上手。据悉，游戏将支持与CPU进行1对1对战以及4个队伍参加比赛的生存对战，还可以通过NDS无线联机以及Wi-Fi机能与其他玩家进行联机对战，乐趣十足。

值得一提的是，本作由开发“《火焰之纹章》系列”以及“《瓦里奥制造》系列”的Intelligent Systems公司开发。



Zune HD正式公布，参展E3

2009年5月27日，微软正式公布了旗下便携式多媒体播放器Zune HD，官方表示新产品预定于2009年秋季率先在北美市场发售。

从官方公布的产品规格来看，Zune HD采用分辨率480×272规格的触摸屏，支持HD画质的视频播放，并可以通过X360平台的Xbox Live Video Marketplace购买/播放视频内容。

此外，Zune HD还将对应美国的数字广播服务HD Radio，并搭载无线LAN以及网页浏览机能，支持以流媒体的形式播放Zune music store中的音乐。通过另外购买的扩展插口还可以利用Zune HD与电视等进行连接，并输出720P画质的视频。

微软公司表示，公司将于6月2日～4日在E3 2009中展出Zune HD。结合之前微软掌机的传闻，也许我们到时可以看到Zune HD与游戏有关的一些内容。

"游戏，活力四射"，东京游戏展2009主题及日程安排公布

2009年5月28日，日本电脑娱乐软件协会正式公布了东京游戏展2009的展出主题以及时间安排。

据悉，东京游戏展2009的主题是"游戏，活力四射（GAMEは、元気です）"。官方公布的宣传海报，其主体部分是一个游戏主机的开关LOGO，旁边伴以大量五彩缤纷、五花八门的内容由此发散拓展开来，寓意游戏所呈现的娱乐体验之精彩及其所覆盖群体之广大。

官方表示，2009年的东京游戏展预定于2009年9月24日（周四）召开，地点依然是我们熟悉的东京都千叶县幕张国际会展中心。日程安排方面，虽然在上届展会之后有传闻说2009年的展会有可能会缩短至3天，但官方目前确认，今年展会的时间安排不变，9月24～25日为媒体日，9月26～27日为公众开放日。

野村哲也：接下来的工作重心将转移到《FF Versus XIII》以及《FF Agito XIII》

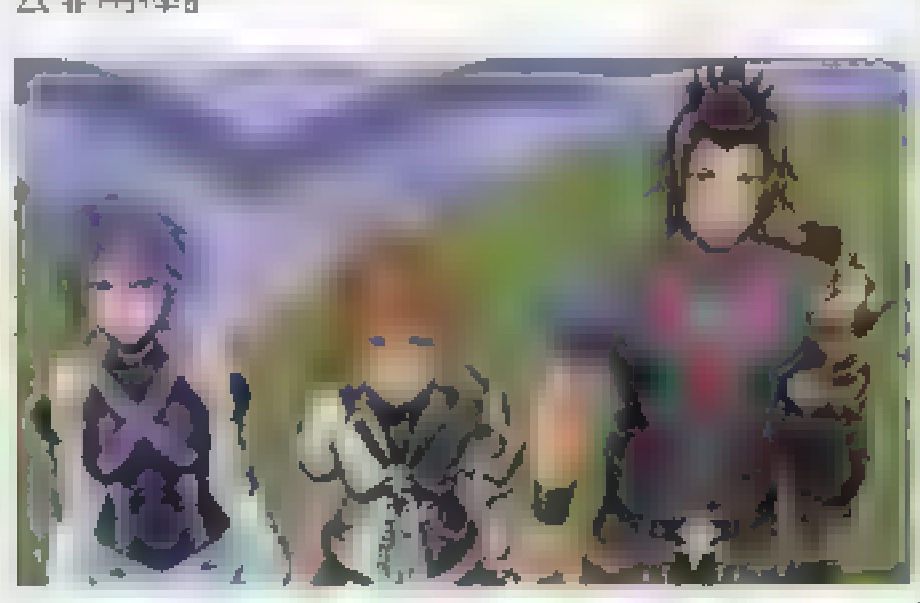
日前，日本游戏媒体借助NDS平台大作《王国之心 358/2天》发售之际对其制作人野村哲也进行了一次专访，访谈中野村除去对目前正处于发售中的《王国之心 358/2天》进行了一些宣传之外，还谈及了其他众多受玩家关注作品的一些消息。

野村表示，目前他所参与的《FF XIII》的工作部分已基本完成，接下来就剩配音收录以及宣传等零散工作，基本已经可以从中抽身出来去开始别的项目的工作，接下来他的工作重心将转移到PS3平台的《FF Versus XIII》以及PSP平台的《FF Agito XIII》上。对于我们掌机玩家所关心的后者，野村表示游戏正在全力制作当中，并且实际游戏的战斗部分会与之前公布的影像有所不同，不过可以请玩家放心，这将是SE以"PSP时代最高巅峰之作"为目标而进行

开发的作品。

而提到NDS版《王国之心 358/2天》时，则避免不了涉及系列另一款PSP平台的作品——《王国之心 梦中诞生》。对于这款作品，野村表示，为了能在年内发售，所有开发工作都在紧张进行中，很多参与制作的人甚至放弃了休息。在这种情况下，《王国之心 梦中诞生》将是系列三部携带平台作品中要素最丰富的一作，敬请玩家们期待。

此外，在整个访谈过程中野村还谈及了PSP平台上另一部备受期待的作品——《零生前夜 第二次生日》，对于这款游戏，野村表示目前游戏的整体构想已经完成，并已经制作出了一个可以游玩整个游戏序盘的测试版，虽然其他部分还在制作当中，但因为汇聚了公司内各个高级制作人的想象力，游戏的完成形态将会非常棒。



SCE亚洲分部新设PSN企划运营部，强化PSN业务

将新设立一个"PSN企划运营部"……

……的主要方针。

《巴哈姆特之血》发售日确定

将于2008年8月6日发售日，售价为5980日元。

分支任务都可以最多4人同时游戏。

传奇电影是近年来……

……人气的MMORPG游戏——

……电视游戏名作搬上大银幕。

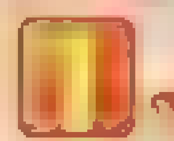
STER 4th ANNIVERSARY PARTY SPECIAL DREAM TOUR'S in OSAKA"活动。

还是追逐购票费用问题还在商榷之中。另外，原本计划于5月24和5月30日召开的福冈公演和东京公演

……的报道，该部分业务将涉及电视游戏及相关领域。

Atlus久违的两款PSP作品均取得了不错的成绩。《梦幻骑士》虽然售价比一般掌机游戏要高，但因为新加的内容颇为厚道，首周销量基本和之前的PS版持平。《Persona》的销量尽管无法和当年的PS版相提并论，但销售情况比近年一些全新的“女神”作品，如《DDS》、《葛叶雷道》、《恶魔幸存者》都要好，首批附赠游戏OST使得其首周销量起点非常高，但OST送完之后销量就开始大幅度下降，后劲严重不足，其销售轨迹的终点应该在13万套附近。

软件销量[illegible]



BLEACH 灵魂升温6
BLEACH -ヒート・ザ・ソウル6-
■SCEJ ■FTG ■2009年5月14日发售 ■4980日元
周间销量 4万1177套
累计销量 4万1177套

梦幻骑士
グローランサー

“《梦幻骑士》系列”第[illegible]作的[illegible]版[illegible]固定。本作在[illegible]上[illegible]了[illegible]主角[illegible]。[illegible]都会[illegible]被本作的魅力所吸引。

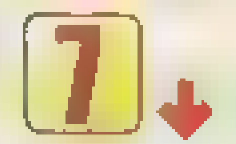
周间销量 3万310套　累计销量 3万310套

口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队
ポケモン不思議のダンジョン 空の探検隊
■Nintendo ■RPG ■2009年4月18日发售 ■4800日元
周间销量 1万9475套
累计销量 30万2524套

由我制造
メイドイン俺
■Nintendo ■ETC ■2009年4月29日发售 ■4800日元
周间销量 1万8698套
累计销量 13万3008套

龙珠改 赛亚人来袭
ドラゴンボール改 サイヤ人来襲
■NBGI ■RPG ■2009年4月29日发售 ■5040日元
周间销量 1万8239套
累计销量 16万2274套

怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）
モンスターハンター ポータブル 2nd G（PSP the Best）
■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元
周间销量 1万5201套
累计销量 71万3202套



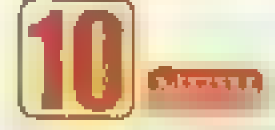
马里奥和路易RPG3
マリオ&ルイージRPG3
■Nintendo ■RPG ■2009年2月11日发售 ■4800日元
周间销量 1万1367套
累计销量 60万5075套

节奏天国 金
リズム天国ゴールド
■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元
周间销量 5994套
累计销量 171万8435套

Persona
ペルソナ

在掌机平台重生的《Persona》[illegible]系列[illegible]了游戏[illegible]。

周间销量 5777套　累计销量 11万5002套



龙虎斗 携带版
とらドラ・ポータブル！
■NBGI ■AVG ■2009年4月30日发售 ■5229日元
周间销量 3878套
累计销量 4万3201套

硬件销量[illegible]

（括号内的为NDS+NDSL累计销量之和

NDSi	3万4515台	110万3027台	238万3119台
PSP	2万9793台	100万8117台	1208万6581台
NDSL	4616台	25万6591台	1766万2559台（2411万1765台）

软件销量（美国）

PSP部分

1. 瑞奇与叮当5 — Ratchet & Clank: Size Matters — 2007年2月 5日
2. 战神 奥林匹斯之链 — God of War: Chains of Olympus — 2008年3月4日
3. 侠盗猎车 自由城故事 — Grand Theft Auto: Liberty City Stories — 2005年10月24日
4. 南梦宫博物馆 战斗精选 — Namco Museum Battle Collection — 2005年8月23日
5. 抵抗 报复之刻 — Resistance: Retribution — 2009年3月1 日
6. 侠盗猎车 罪都故事 — Grand Theft Auto: Vice City Stories — 2006年10月 日
7. 美国职业棒球大联盟08 — MLB 08: The Show — 2008年3月4日
8. 钢铁侠 — Iron Man — 2008年5月2日
9. 美国职业摔角联盟2008 — WWE SmackDown vs Raw 2008 — 2007年 月 日
10. 湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版 — Midnight Club: LA Remix — 2008年10月21日

NDS部分

1. Nintendo — Pokemon Platinum — RPG — 2009年3月22日
2. Nintendo — New Super Mario Bros — ACT — 2006年5月15日
3. Nintendo — Mario Kart DS — RAC — 2005年11月15日
4. Konami — Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2009: Stardust Accelerator — TAB — 2009年5月 9日
5. Majesco — Cooking Mama — 2006年3月 日
6. Nintendo — Nintendogs — 2005年8月22日
7. Nintendo — Rhythm Heaven — 2009年4月5日
8. Nintendo — Professor Layton and the Curious Village — AVG — 2008年2月10日
9. LucasArts — Lego Star Wars: The Complete Saga — 2007年 月 日
10. Sega — Mario & Sonic at the Olympic Games — 2008年 月22日

“《梦幻骑士》系列”销量一览

当时非常活跃的漫画家……》的延续，这从游戏的……

看该系列的历代销量吧

梦幻骑士	PS	1999年11月25日	3万7736套	5万6574套
梦幻骑士	PSP	2009年5月14日	3万310套	—
梦幻骑士 II	PS2	2001年7月26日	4万4587套	8万1666套
梦幻骑士 III	PS2	2001年12月6日	4万7444套	7万4814套
梦幻骑士 IV 时之旅人	PS2	2003年12月18日	6万2121套	10万7134套
梦幻骑士 IV 回归	PS2	2005年3月10日	1万3266套	1万9885套
梦幻骑士 V 世纪	PS2	2006年8月3日	4万2557套	6万9711套
梦幻骑士 VI	PS2	2007年6月[illegible]日	3万2314套	5万9451套

Xboy之路

两年前，比尔·盖茨在CES展中用一段山寨味很浓的影像向世人宣布退休。在他的最后一场CES演讲中，盖茨勾勒了第二个数字十年的面貌。在盖茨的构想中，未来个人电脑、家电和移动数码设备都应该建立在微软的网络平台之上，这是盖茨提出第一个数字十年时就已经树立的目标，现在XBOX LIVE终于让微软在家电环节做出了一点羞涩的成绩，然而在移动数码环节，微软始终只是个门外汉。

去年9月，史蒂夫·鲍尔默花了一个星期跑遍了欧洲，造访了17家手机公司。这是鲍尔默最长的一次商务旅行，可惜最后还是失望而归。微软苦心经营Windows Mobile近十年，至今未有所获。去年56家公司生产的Windows Mobile手机全加起来，也抵不上一个iPhone。Windows Mobile正在成为一个被抛弃的平台，诺基亚的塞班、苹果的OS X、RIM的黑莓才是主宰市场的三巨头。微软几年前已经预感到Windows Mobile的授权生产模式不是那么可靠，移动数码产品与PC不同，几大硬件商不会再像20多年前的IBM那样引狼入室，平白无故地受制于微软。XBOX LIVE的成功案例证明：要在消费电子的世界中建立自己的标准，只能依靠自己的硬件。于是在X360研发完毕后，有“小盖茨”之称的J Allard转而开发对抗iPod的Zune播放器，铁杆软饭们对“Xboy”的幻想被再次点燃。

Zune的惨败再次证明，微软的不败神话仅限于软件，在硬件方面微软的失败远多于成功。不过X360给微软上了一课：对于那些依靠软件而活的电子产品，无论硬件多失败（三红），只要有足够的软件就有成功的可能。既然微软可以用X360强势占领客厅，是否也可以用Xboy填补其屡次落空的移动数码之梦？

最近Xboy的传闻重出江湖，据说这款怪物掌机名为ZuneX，使用128MB Nvidia图形芯片、32GB闪存、待机220小时，可连续玩游戏9小时。如果微软真能造出这样的怪物，那肯定将成为移动数码科技的一次革命。大家都知道功耗与电池技术是现代掌上娱乐设备的瓶颈，以ZuneX据说“接近于X360”的画面质量要持续玩游戏9小时，大概要配备一块砖头大小的电池，为了避免变成烙铁，机身也要有大块砖头的体积。考虑到应该不会有人想带着两块砖头上街，笔者只能假定ZuneX又是一个美丽的谣言。

Zune早已是一块鸡肋，继续搞下去不会有什么结果，就这么丢了又有失微软的面子。为今后的新款Zune添加iPhone级别的游戏功能估计只是时间问题，但Zune不会变成微软Fanboy们期待的Xboy。就现阶段而言，掌机的浑水还不是微软该趟的时候。画面也不应是掌机的进化方向，巴掌大的屏幕里不需要X360的画面质量，第三方也不会为一个掌机游戏而投资大几千万美元。游戏产业未来的战争将会是网络之战，网络化与玩法创新也将是掌机的未来，传闻中纯粹依靠网络发行的PSP 4000将在掌机网络化中先行一步，为索尼雄心勃勃的PSN计划增加筹码。一直对索尼死咬不放的微软可能会有一些应对措施，但目前的掌机市场还容不下三强争霸。与其煞费苦心的打造Xboy，倒不如将Windows Mobile打造成游戏平台，虽说这已是一个老态龙钟的操作系统，至少这些年来也积攒了几千万的用户。联合手机商打造优化游戏功能的新版Windows Mobile手机更为现实，配合手机版的《光环》、《战争机器》，也许可以从iPhone那里抢回一点份额，也总算为成天编造Xboy传闻的人们了却了一桩心愿。

PSP GO!

根据权威统计机构NPD发布的4月份美国游戏软硬件销售数据显示，PSP主机以11.8万台不幸垫底，而同月借着NDS登场的威势，NDS系主机合计总销量突破了百万台，两款竞争主机的硬件销售差距扩大到了1：9的悬殊程度。另根据欧洲方面的资料显示，自从NDSI发售以来，携带游戏市场的推移状况和北美地区如出一辙，竞争双方呈渐行渐远之势。从全球的大局来看，PSP主机目前的市场地位岌岌可危，硬件正趋于急速滑落，而微软即将发表便携多媒体游戏主机的传闻也此起彼伏，因此索尼在本届E3推出PSP改版或后继主机的呼声越来越高。

根据著名的游戏博客网站Joystiq最近披露的一份索尼PSP相关市场调查表内容，其中涉及到进行下载出租游戏业务的问题。问题包括出租游戏时间、价格、一次可出租游戏数量以及一个月会增加多少游戏等细节问题。这份报告很容易让人联想到传闻已久的所谓新型PSP主机（PSP Go），如果索尼决定开始提供游戏付费下载业务，增加一个订阅游戏功能完全合情合理。虽然索尼对外解释此类市场调查不过是例行公事式的举动，但有鉴于该调查报告内容的周详性，同时考虑PSP目前所面临的严峻局势，其后续产品的提前问世存在着非常大可能性。如果坐视困境不理，PSP将步当年在欧美红极一时的世嘉Game Gear的后尘，迅速没落而自灭。

TV游戏产业的竞争已经进入白热化阶段，2009年的E3展将是三方势力总决战的竞技场，对于目前处于明显劣势的索尼来说，E3出展的成败直接关系到其投资规模巨大的游戏事业能否最终转危为安。就目前索尼系三驾马车的市场运营状况来看，PSP显然是最为理想的，依然保持着可观的利润率，该主机必将是索尼在E3发表会打出的一张关键王牌。从硬件成本的角度分析，索尼可能暂时难以承受PS3降价带来的巨额赤字（PS3降价势在必行），而对PSP进行价格或规格的调整尚游刃有余，该社可能籍此继续牵制竞争对手的行动。事实上PSP的存在对于任天堂的市场战略确实造成了一定程度的影响，被迫两线作战的任社目前第一方作品的推出效率并不能让人满意，五月间竟然没有一款新作游戏发售。索尼应当充分利用PSP继续拖住任天堂的前进步伐，同时又防止部分中小厂商完全倒向微软阵营，为PS3赢得宝贵的喘息时间。

从发表的时机来看，索尼也完全可能选择在今年E3公布PSP的全新战略计划。

对于类似NDSI这样的战略级硬件商品而言，企业针对其制订的市场行销的计划周期至少为3～5年，其间很难进行大规模的调整，如果没有周密考虑到竞争商品后发制人的可能性，企业经营将陷入严重被动。大家应该还记忆犹新，当年任天堂推出GBA SP主机的10个月后，索尼突然发表了PSP的硬件规格，对竞争对手的战略部署造成了沉重打击。初版NDS显然是一款仓促上马的针对性产品，凭借着社长岩田聪巧妙灵活的市场营销策略和索尼自身的战略失误才取得出人意料的商业奇迹。如今NDSI在全球的上市计划已经完成，索尼如果能够故技重演，选择在近期发表其携带主机新战略，或许能够取得一些突破性的进展。

携带游戏产业目前正处在关键的转型时期，游戏的娱乐和收费方式都将面临全方位的变革。任天堂目前正全力推进DS Ware游戏下载服务，包括Square Enix和Hudson等第三方也积极协同参与。不过由于任天堂在游戏产业的浸淫根深日久，有许多非常棘手的陈年积弊尚待逐步去解决，例如未来游戏销售逐步过渡到收费下载后传统小卖业经营者的生存问题等。

连任天堂也开始尝试逐步放弃数十年传统的游戏卡带销售模式，索尼经营层更应该认识到类似UMD这样的封闭格式早已不合时宜，要想超越前人，只有比前人走得更远。

不是沉默中死亡，就是在沉默中爆发，用来形容现时点的PSP实在是最贴切不过了

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

《梦幻骑士》复刻版的新增内容果然厚道。新加入的角色和剧情相信能让原作粉丝寻找到新的感动。原作可以称得上是系列中评价最高的一作，之前没玩过家用机版的RPG玩家不妨也趁此机会试一下。家用机平台的音乐游戏新贵《摇滚乐队》首次登陆掌机平台，虽然没有了奢侈的周边，但游戏玩起来依然非常带劲，喜欢音乐游戏的掌机玩家从此又多了一个不错的新选择

栏目主持 雷伊

梦幻骑士

游戏的主人公有着两种极端的命运。作为复刻版，本作不但完美继承了原作的各种系统，还增加了两名女主角以及与新角色所对应的分支剧情。

怀旧度	★★★★☆
剧情	★★★★☆
女性角色	★★★★★

总分 24

由于有了新角色的加入，游戏的结局也分为原版和PSP版。游戏的战斗部分依旧是敌人寻味，合理利用样...来打击敌人是游戏的精髓所在。游戏经典的"休假系统"也很好地抓住了玩家的心，以各种精美的CG图片吸引玩家对自己喜爱的角色示好。全程语音加上高质量的插图给玩家带来了视听上的享受。本作的剧情方面刻画得非常细致，以至于整个游戏的流程非常长，加上后期战斗难度比较高，这些都直接影响了游戏的流畅性，对玩家的心理是个不小的考验。不过总的来说这还是一款不可多得的经典RPG。

8

洋葱 本次的移植可谓十分厚道，丰富的新要素以及系统的改良使老玩家也能在本作中找到新的乐趣，如果画面也强化一下就更好了。

8

残月 剧情相当不错，新追加的曲目依然由岩垂德行负责，系统经过调整后使得战斗节奏也有所改善。如果移动速度能再加快一点，游戏的节奏会更流畅。

8

■[illegible] ■SME ■A·V ■SRPG ■2009年5月 4日 ■1人 ■无对应周边

BLEACH 灵魂升温6

《BLEACH 灵魂升温》系列的第6作。游戏收录了原作中的60多名角色，玩家可在这些角色中选出自己喜爱的与对手以1对1或2对2的形式对战。

热血程度	★★★★☆
角色数量	★★★★★
平衡性	★★☆☆☆

总分 22

系统基本沿袭自系列以前的作品，仍然是方向结合攻击键的出招方式，招式判定上也没太大的变化，就算是初次接触这个系列的玩家都可以很快上手，而老玩家则可以一开始就把精力用于连续技的开发上。尽管系统上的改进不多，但游戏的单人部分确实充实了不少，故事模式可以从最初的剧情一直玩到过去篇，内容相当够份量，而60多名可使用角色和让人眼花缭乱的必杀技也是也让死忠大呼过瘾的地方。作为一款动漫改编作品本作是合格了，不过作为一款格斗游戏来说，平衡性方面还是有待调整。

7

雷伊 新増的"冠军锦标赛"模式里的各种限制条件战斗玩起来很有意思，每场比赛开头的对话以及胜利后的奖励都非常有趣，里面不乏一些恶搞元素。

8

洋葱 与系列前几作相比战斗系统方面没有什么进步，平衡性依旧糟糕，本作纯粹是依靠大量人物来吸引原作FANS，作为一款格斗游戏素质一般。

7

■BLEACH [illegible] ■JME ■SCE ■FTG ■2009年5月 4日 ■1～2人 ■无对应周边

摇滚乐队 不插电

“《摇滚乐队》”系列首次登陆PSP平台之新作，其中共收录了40首摇滚歌曲，游戏中玩家要带领乐队进行全球巡回演奏会从而不断扩大自己的FANS军团。

音乐	★★★★☆
系统	★★★★☆
手感	★★★★☆

总分 23

伊度 本作在秉承音乐游戏的优点的同时，也做出了令人惊叹的大变革。游戏最大特色就是轮流演奏四种音频的系统，创意出众，即使在初期会稍感不适，但这对于稍微有点基础的玩家来说都不成问题。不过在切换过程中会很容易错失最初的那几个音符，这样玩家显然会更加手忙脚乱，这就明显增加了游戏的难度，也使得本作玩起来更加与众不同。潮流的包装，流畅的动作，注意观察还会发现乐手的口型与动作都是和当前演奏曲目真实互动的呢！最遗憾的是本作不支持多人联机，使得独自奋斗的演艺之路更加艰辛。 8

首先知 游戏画面和音乐水平都有着相当的水准，不过玩的时候需要切换乐器这一点会打乱玩家的节奏感，不能说是一个很好的设计。 8

米格 为了对应掌机的机能，游戏系统进行了大刀阔斧的改变，相信对于许多新人来说，要在唱歌以及其他3种乐器里不断切换来演奏是一件比较困难的事情。 7

■Rock Band Unplugged■UMD■EA Games■PAUC■2009年6月9日■ 人■无对应周边

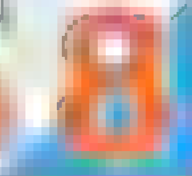
A列车行进DS

PC平台知名模拟经营类游戏的NDS版，玩家要作为铁道公司的经营者，通过在街道上设置车站和修筑铁道等方式来促进城市的发展。

难度	★★★★☆
耐玩度	★★★★★
地图数量	★★★★☆

总分 24

白喜 系列成熟的系统在NDS版的本作中得以体现，但游戏需要玩家花一定的时间去消化，这对于初学者来说有点严格，因为如果看不懂秘书的讲解，很容易发生游戏进行不下去而放弃的情况，给玩家以较为枯燥的感觉，不过如果能坚持完成前期的训练地图的话，就会自然而然地想玩下去。用NDS玩这类模拟经营游戏的最大好处就是操作起来非常方便，铺路和指定某个目标一笔就能完成，就算项目比较多也不必找半天，特别是后期需要完成较为复杂的道路规划时，用触控笔一气呵成的感觉相当好。



8

首先知 游戏内容很丰富，各种工厂、地产等设施的投资和规划让玩家绞尽脑汁，游戏的平衡性和随机事件设计合理，让玩家很有重要的感觉。 8

羽纹 音乐比较一般，听多了甚至会让人感到厌烦。游戏最大的魅力是写实的系统，喜欢模拟经营类作品的玩家可以来尝试下这个历史悠久的系列。 8

■A列车で行こうDS■卡片 256Mb■Artdink■SLG■2009年4月23日■ 人■无对应周边

斯隆与马克海尔的谜之物语

取材自畅销水平思考推理作品《海龟汤》，游戏的答题形式与以往的问答游戏有很大区别，玩家可以不断进行询问，从而最终找到答案。

难度	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆
趣味性	★★★☆☆

总分 22

翻季 游戏答题过程的独特性对喜欢推理的玩家来说很有吸引力，玩家可以询问出题者的设定很有新意，询问不限次数，没有时间限制，因此玩家可以很冷静地对问题进行分析思考，利用所得的提示最终找到问题的答案。尽管这样一来紧张感上有所降低，但那种为了找到正确答案而不断抽丝剥茧的过程却可以带来另一种快感。值得一提的是，游戏的氛围营造得非常好，上屏中剪影式的插画非常精美，让解谜过程变得不再乏味。可惜游戏的谜面虽然设计得非常吊人胃口，但有些答案却往往没有大家想得那么高深，难免让人产生失望情绪。 7

洋葱 精致难解的谜题让人爱不释手，相信能够满足各位推理游戏爱好者。不过需要注意的是，本作对玩家的日文能力有较高的要求。 8

胧月 谜题设计太过偏向欧洲文化，没有相关知识的人玩起来会比较麻烦。推理部分比较上乘，厂商对节奏的良好把握让玩家能享受一步步逼近真相的乐趣。 7

■スロウ … とマクヘールの謎の物語■卡片 512Mb■ … ■ETC■2009年5月21日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

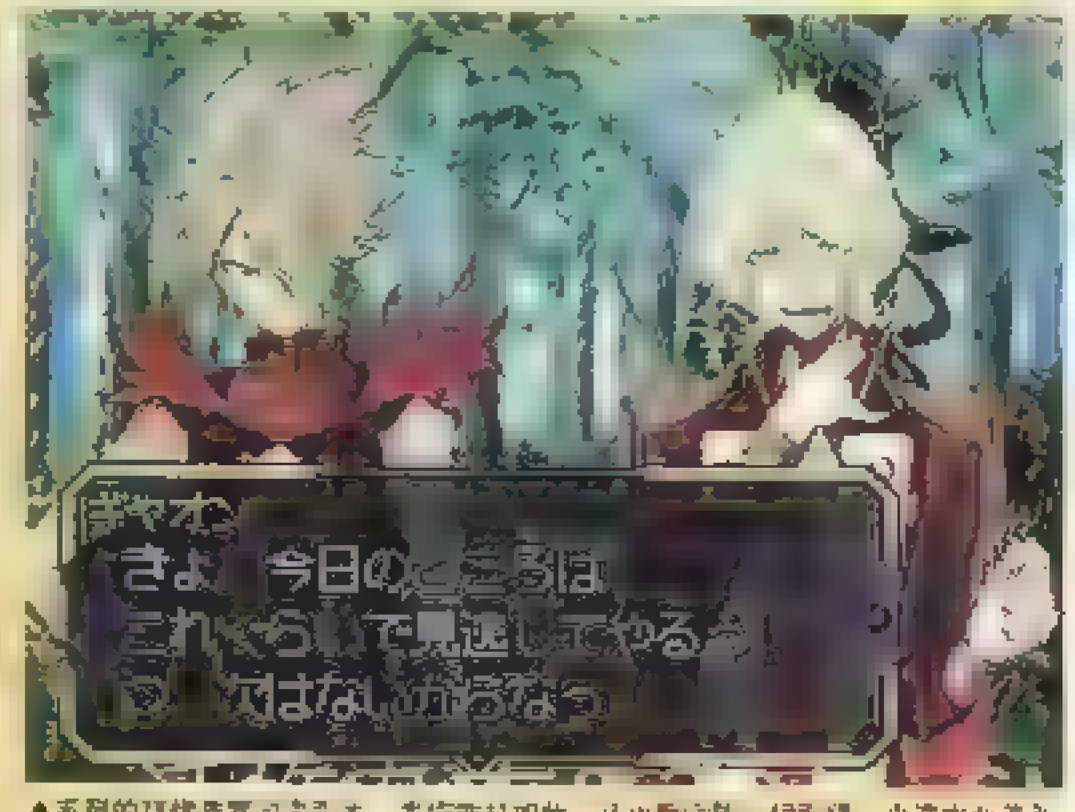
负责《光明力量 羽翼》（以下简称《羽翼》）开发工作的是曾经制作了S·RPG名作“《召唤之夜》系列”的Flight Plan，与系列以往的作品相比，《羽翼》无论是剧情风格还是战斗系统方面都发生了不小的变化。

剧情方面的进[illegible]

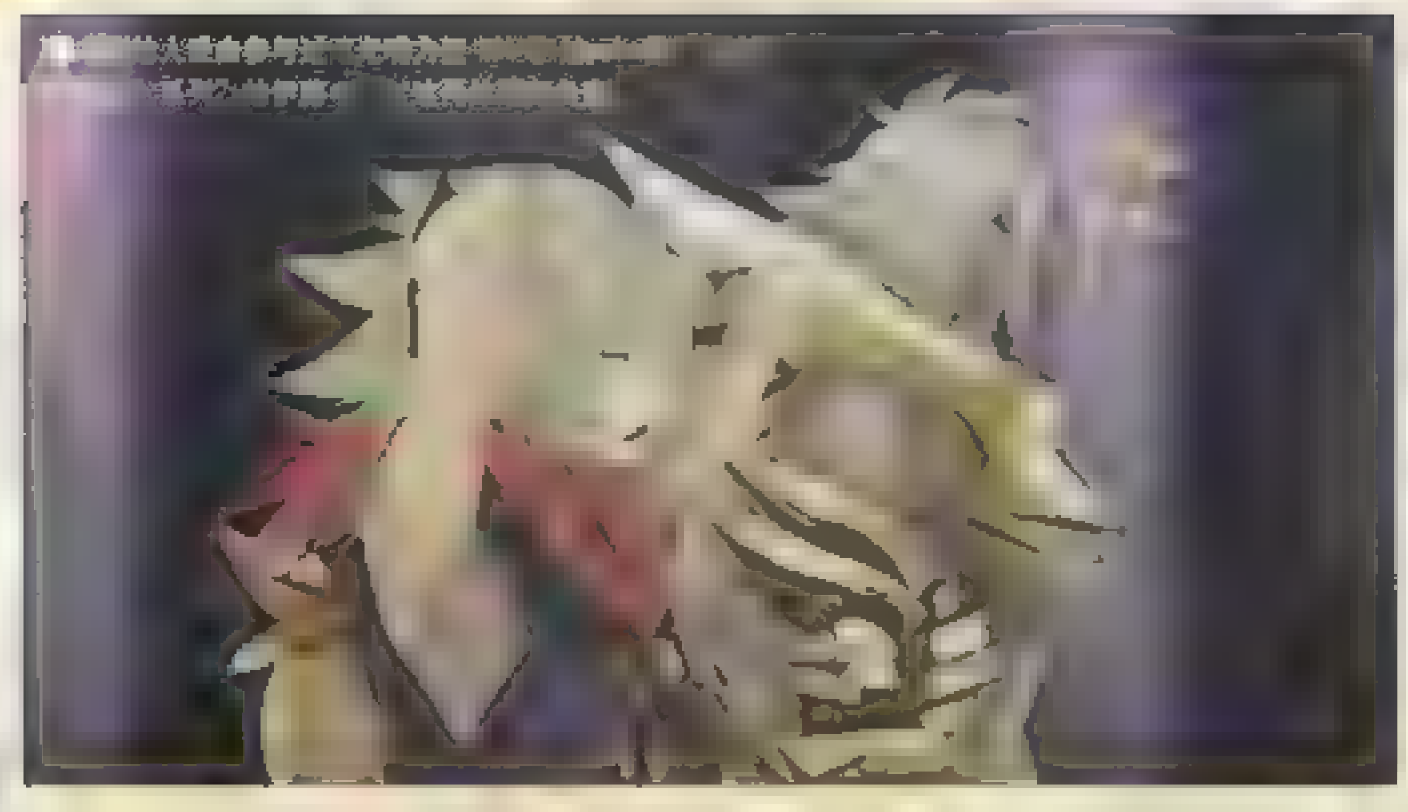
游戏发售后没多久就有不少玩家在网上发表了感想，对于大幅改革的系统新老玩家意见不一，不过提到剧情的话大部分玩家都表示相当不错。光看剧情简介的话相信不少玩家都会产生一个想法 俗。确实，“少年因无意中获得了拥有强大力量的某样东西，而被卷入了战争之中”这类设定如今并不少见，不过制作人却用大量的恶搞要素将这个本应很俗的故事变得十分精彩。

恶搞对白绝对是本作的一大亮点，无论何时何地，无论是我方、敌人又或者是路人，只要一开口说不到三句就会蹦出一句恶搞台词，且毫不做作。虽然游戏的剧情涉及到战争，不过却没有半点沉重压抑的感觉，整体气氛非常轻松。本作的人物设计得挺不错，从热血笨蛋、天然呆到傲娇，每个角色个性鲜明，随着主人公身边同伴的增加，气氛也变得越来越欢乐。不过当笔者将游戏通关之后，有不少角色留给笔者的印象除了“很能搞笑”再无其他。

《羽翼》的流程一共就只有短短十章，由于流程太短且登场人物又多的关系，很多角色描写不足，甚至有的同伴加入队伍后直接就成了摆设，偶尔冒出来吐一两句槽。另外还有不少东西都没能够交代清楚，如主人公仁和希兹马的过去、提达和巴鲁巴扎恩的关系，游戏前半部分的种种迹象都让人觉得“这些人背后一定有精彩的故事”，谁知后期却



▲系列的[illegible]大[illegible]小野[illegible]小清水亚美[illegible]神谷浩史 《羽翼》的声优阵容十分豪华。



只字未提。其实以《羽翼》复杂的人物关系以及背景设定，制作人完全可以写出更优秀的剧本，虎头蛇尾的剧情实在是让人感到遗憾。

战斗

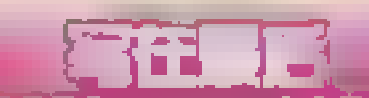
最初看游戏预告片时，《羽翼》的战斗给人留下了华丽爽快的印象。角色与敌人在地图上接触后进入战斗画面，此时玩家可通过按下X、Y、A或B键来发动技能与敌人战斗，若与敌人接触时周围有同伴的话还可以与同伴协力攻击……种种设定与《女神侧身像 负罪之人》的战斗系统有不少相似之处，不过当玩家实际进行游戏后会发现《羽翼》的战斗存在着不少问题。

若不对系统设置进行任何改动，相信不少玩家在打完游戏的第一仗时就会发现战斗非常拖沓。与敌人接触并进入战斗画面后，角色每次都要先摆一个帅气的Pose、说一句台词，接着以缓慢的速度跑到敌人面前。从进入战斗画面到角色跑到敌人面前，这个过程就会耗去不少时间，严重影响了整体战斗节奏。即使再帅气再华丽，估计大多数玩家在初期就会选择关闭所有战斗演出。其实角色们的招式动作设计得都相当不错，各种魔法必杀极为华丽，关闭演出确实有些可惜，如果进入战斗画面后没有那些多余的动作就好了。

《羽翼》的战斗难度很低，之所以会这样完全是因为主人公们的必杀技过于强大。虽然有一场战斗中每人只能使用一次必杀的限制，不过我方有很多角色都拥有高威力的范围必杀技。战斗开始后先集体躲到一旁，等两三个回合把必杀槽蓄满后再让一名同伴使用技能提升我方的攻击

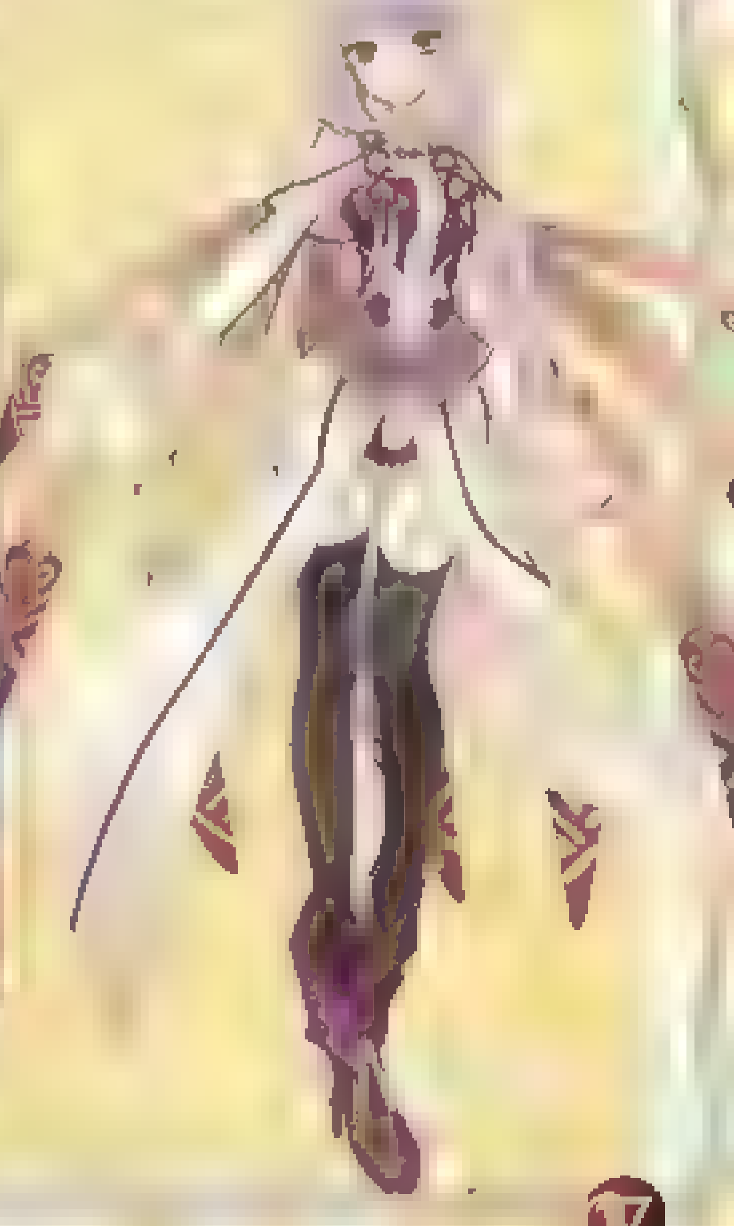
▲若将必杀回复调整一下……下角色技能……增加点地形要素的话……战……增加不少

力，准备就绪后大家一起冲上去发动必杀基本上用这个方法玩家便能顺利将游戏通关，双人协力、多人协力等不少选项基本无用武之地，玩到后期容易让人感到乏味。当然《羽翼》的系统还是有其独特的地方，不同于传统S·RPG走格子、自由度极高的移动方式，影响到角色大部分行动的FORCE值以及有趣的多人协力攻击……种种设定能看出制作人在系统上下了不少功夫，可惜必杀技威力设定过高导致了战斗乐趣整体下降。



写在最后

本作的故事就像是一本被撕掉后半部分的精彩小说，看上去极有潜力的系统却因未处理好的细节而变得失败。说这么多缺点并不是因为不喜欢这款游戏，正是因为喜欢所以笔者才会对这些缺陷感到不满，其实只要再加一把劲让《羽翼》成为大作并非不可能。



游戏一品轩

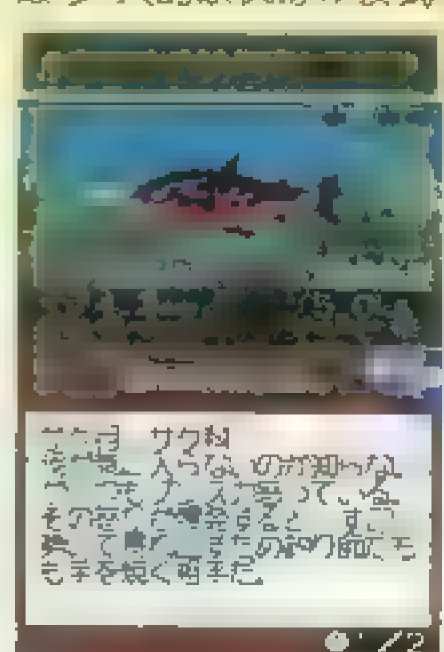
当读者拿到这本书时，E3可能已经正式开幕了，从开幕前泄露的各种小道消息来看，今年重振旗鼓的E3可能会非常精彩。小翔今年也特别关注索尼和微软的发布会（想起去年任天堂发布会的最后一群人在台上的行为艺术现在都觉得很害人　看看有什么重磅新闻和全新的大作公开。近期NDS上的游戏非常丰富，这辑先上几个　下辑继续　而PSP游戏的匮乏　让我想起了一首著名的流行歌曲　手里啊捧着窝窝头　菜里没有　LIKY　也可以再无聊安定一点　都这样的零花钱就不用给了　，本辑特别值得一提的游戏是《钓鱼物语》，虽然游戏的画面音乐很复古，但除此之外的各方面都非常棒，是能够长期玩下去的好游戏。最后祝参加高考的读者们在考场上拿齐全成绩　取得白金奖杯！

文 翔Starry　编 LIKY

本辑游戏推荐

めざせ!! 釣りマスターDS

在这款游戏里，玩家要扮演　名钓鱼能手，到全世界的各个地方进行垂钓，完成钓鱼图鉴，成为钓鱼大师。本作收录了250种以上的鱼类，这其中还包括虎鲸、大王鱿、大白鲨（汗）等大型海洋生物。另外还收录了机械鱼、人头鱼、水怪（再汗）等异形"鱼"。钓鱼有触摸和按键两种操作，小翔在这里介绍一下触摸操作。玩家首先需要点击角色不放进行蓄力，当蓄力到　定程序时将钓竿往水面上甩，甩的方向自定。当发现有鱼上钩时需要往上划动进行提竿，然后顺时针旋转进行收线，当出现提示时再往上划动进行收竿即可成功钓到一条鱼（或者垃圾）！在这过程中，画面左方的计量槽表示放出的鱼线长度，当鱼线收完时即可收竿。画面上方的计量槽表示鱼线的松紧情况，当小鱼图标显示在槽的左边时，表示鱼线很松，此时需要不断旋转进行收线，否则鱼会逃掉，图标在槽的右边时，表示鱼线很紧，此时要暂时停止收线，以免线断鱼跑。当出现挥竿的提示时要用触笔向左或者右划动，成功后短时间内鱼会暂时昏厥，趁着这时候赶紧收线吧。玩家能通过钓上的鱼获得金钱，用于购买钓竿和鱼饵，一些鱼需要特殊的鱼饵才能钓上。每个钓鱼场所都有若干个钓鱼点，玩家在钓鱼场所的地图上随意点击就有可能发现其他钓鱼点以及获得鱼饵和金钱。游戏有四季的变化，在不同季节钓鱼场所的鱼类会有所不同。另外游戏还支持最多4人的联机协作模式和对战模式。


▲"图鉴"会对已钓上的鱼作一个简短介绍。

▼上屏红色的鱼影表示该地的珍贵鱼种　采用特别鱼饵钓上后能够获得较多金钱。

与鱼的真实无语！

洞窟物语

Cave Story

PSP

喂喂！不要看到这游戏的容量就PASS它了！本作原是PC上的一款免费游戏，由日本的一位程序员Pixel花费5年时间独立制作，由于大受好评，因而被翻译为多种语言版本在网络上广为传播。该作还被欧洲某游戏杂志评为"5款最佳免费游戏"第一名，可见其独特的魅力。当然，本作的2D画面和8bit音乐只能用"复古"来形容，但这并不影响其本身的出色素质。游戏的玩法类似于GBA版的《银河战士》，玩家可以获得各种枪械攻击敌人，每种枪械可以进行升级。随着剧情的不断发展，玩家能够探索的区域越来越多，故事也随之慢慢展开。无论是系统、操作还是故事，游戏的完成度都很高，绝非一般自制游戏可比。另外，该作的PC版有汉化版，今年第二季度还预定在WiiWare上推出加入全新内容的美版。

推荐理由：不以画面和容量论游戏好坏的玩家·喜欢《银河战士》、《洛克人》类型的玩家

▲不仅好玩，游戏的剧情也很有看头。

▲这，贝斯模式，呐，一看就知道怎么玩了吧（被LIKY拖走……）

推荐理由：……

……几位少女在之前厂商的《水上公主》……中就有过登场，在本作中她们将摇身一变成为了四位摇滚少女，担任吉他手、鼓手、键盘手和贝斯手……，及气味和服装让无数……大叫满天的架空……。比起《水上公主》"应援团"一般的单一简单玩法，本作在可玩性上要好许多。游戏中的每首曲子都可以选择一位少女演奏，每位少女的乐器都不同，因而玩法也相应的不同。在曲子演奏前会选择难度，简单的简单和普通模式难度不大，不过困难模式玩起来会让人手忙脚乱。由于玩家演奏的部分都是曲子的节拍点，因而玩起来会十分爽快（特别是困难模式下）。根据演奏的表现会获得相应的金钱，用于购买乐器、衣服和头饰，不过这些东西只能在视觉上看起来更棒，并没有什么能力的增加。

Line Rider Freestyle

推荐理由：……

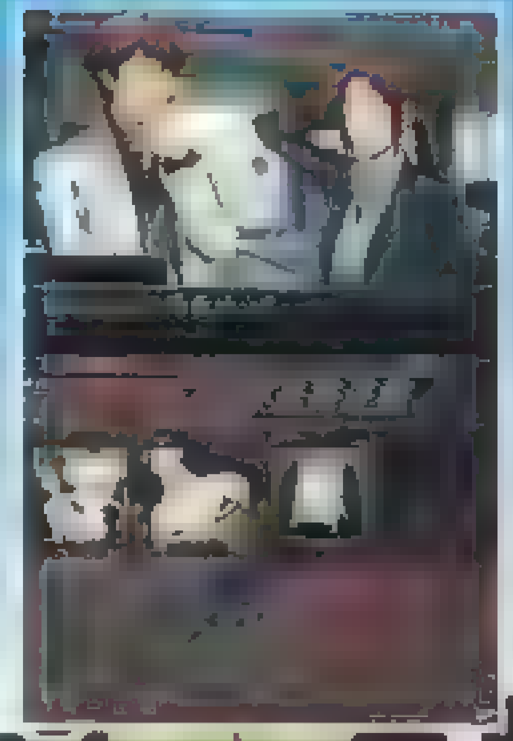
本系列的第一作原是PC平台上的一款FLASH游戏，由于大受好评，第二作于去年下半年开始登陆Wii平台和NDS平台。这款益智游戏的规则很简单，每个关卡就是一张滑行的地图，玩家需要在绿色的空白区域处画上线条轨迹，让角色顺利通过绿色区域最后到达终点。游戏的物理引擎很棒，对线条轨迹的识别精确性很高，即使两根线条轨迹相差一度一毫，也可能产生完全不同的运动轨迹。所画的线条有普通、加速、减速三种可供选择，按L键可以快速切换，玩家要考虑地形和收集品要素选择合适的线条。关卡中有两种物品可以收集，其中红色的代表路线图标，每个关卡必须收集齐所有路线图标到达终点才算过关。黄色的代表纪念品图标，它往往设置在较难获得的地方，要想收集齐很有挑战性。

▲滑行的线条轨迹想怎么画就怎么画，想怎么拉就怎么拉。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制成精简会造成较大的大小差异，"大小"一栏数据仅供参考。

推荐给：喜欢日剧的人·喜欢推理AVG的玩家

东野圭吾绝对是近几年日本最火的推理小说家了，《白夜行》、《嫌疑犯X的献身》、《流星之绊》等无数作品被改编为日剧或电影并取得了不错的成绩。今年4月他的又一部作品《名侦探的守则》被改编为日剧并由松田翔太（《逆转检察官》形象代言）主演。本作根据他的小说所改编的日剧进行了游戏化。游戏中玩家扮演新人女刑警内海薰，在天才物理学家汤川学（人称"怪人伽利略"）的帮助下，解决一个个手法离奇的犯罪案件。游戏中的五个案件均来自日剧，不过并没有采用原剧的场景和真人造型，而是对其进行了动画风格化。音乐方面本作选取了原剧非常精彩的配乐，小翔还曾专门找原声来听。游戏难度不大，玩法是较为传统的推理AVG玩法。游戏的汉化十分优秀，不少细节部分都汉化得令人称道。



◀游戏中的案件全来自于日剧，看过原剧的朋友们算是被彻底地剧透了。

飞屋环游记

JP

PSP

电影5月29日才在美国上映，游戏就已经先行了，在还未欣赏到电影之前，小翔先来试试这款改编游戏吧（如果你还不知道原动画，建议先观看"口袋光环"10/3辑收录的电影预告片）。

▲老爷子+童子军的二人组丛林大冒险。

推荐给：喜欢迪士尼动画的玩家·对原作动画感兴趣的玩家

看得出本作的故事基本来自于电影剧情，游戏中的主角就是修建飞屋的老爷子Carl和小童子军Russell，玩家需要操作他们，开始一段南美丛林的探险之旅。游戏中玩家可以按□键随时切换操作Carl或Russell（两角色共用HP，未操作的角色由AI控制），利用他们各自的能力，协同解谜一起过关。本作动作部分的重点不在于与敌人战斗，而是跳跃和攀爬各种障碍和悬崖。除故事模式外，游戏还收录了联机迷你游戏、CG图片和电影的概念设定图。软广告插入：作为迪士尼一年一部的暑期档动画大作，电影《飞屋环游记》值得所有人期待

反叛的鲁鲁修 失去的色彩（汉化版）

コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS

PSP

推荐给：喜欢原作动画的人·对原作结局有怨念的人

本作于去年3月27日发售，近日发布了汉化一周目剧情的汉化测试版。游戏的故事以动画的第一季为基础进行展开，玩家扮演一位原创的新角色，拥有Geass却失去了过去的记忆流落到阿修福特学院，之后与动画的各个角色们相遇，由此展开的原作故事。本作的玩法基本保持了传统文字AVG的风格，不过不能在游戏中随意进行存档读取自动信息等设置是系统不够人性化的地方。相比原作动画，游戏的故事在细节上做了不少的改变，玩家在一定程度上可以控制原作某些角色的悲惨命运，而且一周目后还会有和原作完全不同的多种剧情结局。游戏收录了大量的语音、CG和动画，要想达成100%全收集有一定难度。在本辑的光盘中，收录了该作的汉化补丁和小翔挑选的一些CG图片，有爱的人士不妨来试试。

▲游戏的人物画面非常精美，还加入了大量的语音

[illegible]

The Humans

生存指南：喜欢动作解谜游戏的玩家·想看看祖先是如何在原始社会生存的玩家

本作是一款平台动作的解谜游戏，玩家要操作原始人部落的成员，通过使用各种机关和道具，最后到达关卡的终点。随着游戏的进行，原始人的部落会不断发明木棒、长矛、火把等道具，进而使得部落一步步向文明发展。当新道具出现后，玩家在接下来的关卡中就可以获得该道具并使用，以此来帮助关卡进行解谜。游戏中玩家不仅仅只控制一名原始人，而是需要随时切换分布在关卡各个地方的原始人，相互协同分工并最终通过关卡。合理利用各种数量有限的道具，调配好每个原始人的行动是游戏的关键。到了中后期游戏的难度比较大，颇具挑战性。小编对这款游戏不满的地方是其动作部分，操作的人物行动比较缓慢，攻击动作比较僵硬，大家在跳跃平台或者对付敌人时要格外小心。另外该作还同期推出了PC版。

▲玩家需要不断切换版面的每个原始人进行分工协作才能到达关卡的终点。

一品短消息

NDS

●本栏目110辑所推荐的FPS（[illegible]）（3261）推出了中文汉化版，游戏汉化了包括剧情CG字幕、图片在内的所有部分，值得一玩。

●《大众DS冰壶》（0698）推出了文本汉化版，对冰壶运动感兴趣或者想了解冰壶运动的玩家可以试试。

●本栏目109辑所推荐的（[illegible]）（3605）放出了完全汉化版。

●脑锻炼游戏（[illegible]）（3432）发布了全文本汉化版。

●世界第二大旅行社日本JTB（交通公社）推出了类似"《走遍全球》系列"的旅游工具软件（[illegible]）（3746）。

●由Takara Tomy制作的格斗类动漫改编作品（[illegible]）（3797）发布。

PSP

●（[illegible]）美版的DEMO放出，该作预定6月23日发售。

●由日本一Software《魔界战记》中的人气鹅企鹅担当主角的动作游戏（[illegible]）发布了完全汉化版，游戏的文本和图片都汉化得非常优秀。

●格斗游戏（[illegible]）与日版同期发售了官方中文版，闪电公布的动作游戏（[illegible]）也推出了体验版，游戏的基本玩法和前作类似。

●上辑首推的创意游戏（[illegible]）放出了最后一个模式——ACT风格的"骑士30"体验版。

●《世界足球 胜利十一人2009》发布了最新的汉化修改版，游戏实现了完整中超联赛，加入了十几支亚冠热门球队，增加了几支德甲球队，并采用最新转会数据。喜欢《胜利十一人》的各位切勿错过此版！

●预定5月28日发售，纪念Hello Kitty诞生35周年的（[illegible]）发布了体验版，游戏主要面向女性玩家，收录了各种轻松可爱的小游戏。

近期最令小翔振奋的游戏新闻当属《Trico》的公布了！本人之前一直对上田文人制作的《ICO》和《汪达与巨像》热爱有佳，如今ICO Team的第三部作品更是让人无比期待！小翔还专门"穿墙"到YxxTxxx网站下载了高清的概念演示影像。这段影像的画面绝非预告，虽然还是抄的科恩兄弟的电影《米勒的十字路口》，但已经足以让我产生共鸣和震撼。看到外国网友打出了"The reason to buy a PS3"的口号，小翔也想，就是为了这段影像，我也必入PS3（超薄版）！

10年后，在NDS上重启城都大陆之旅！

关于《口袋妖怪 金·银》重制的传闻由来已久，而这种传闻绝非仅仅是玩家的一厢情愿，因为GBA上已经有《火红·叶绿》成功在前，任天堂没有可能置这么一款万众期待的经典而不顾。现在，官方已经确认并公布了大量的消息，下面，我们就把这款以《心金·灵银》为名重出江湖的第二代《口袋妖怪》介绍给大家。

文 马修 美编 澄香

故事发生在城都大陆

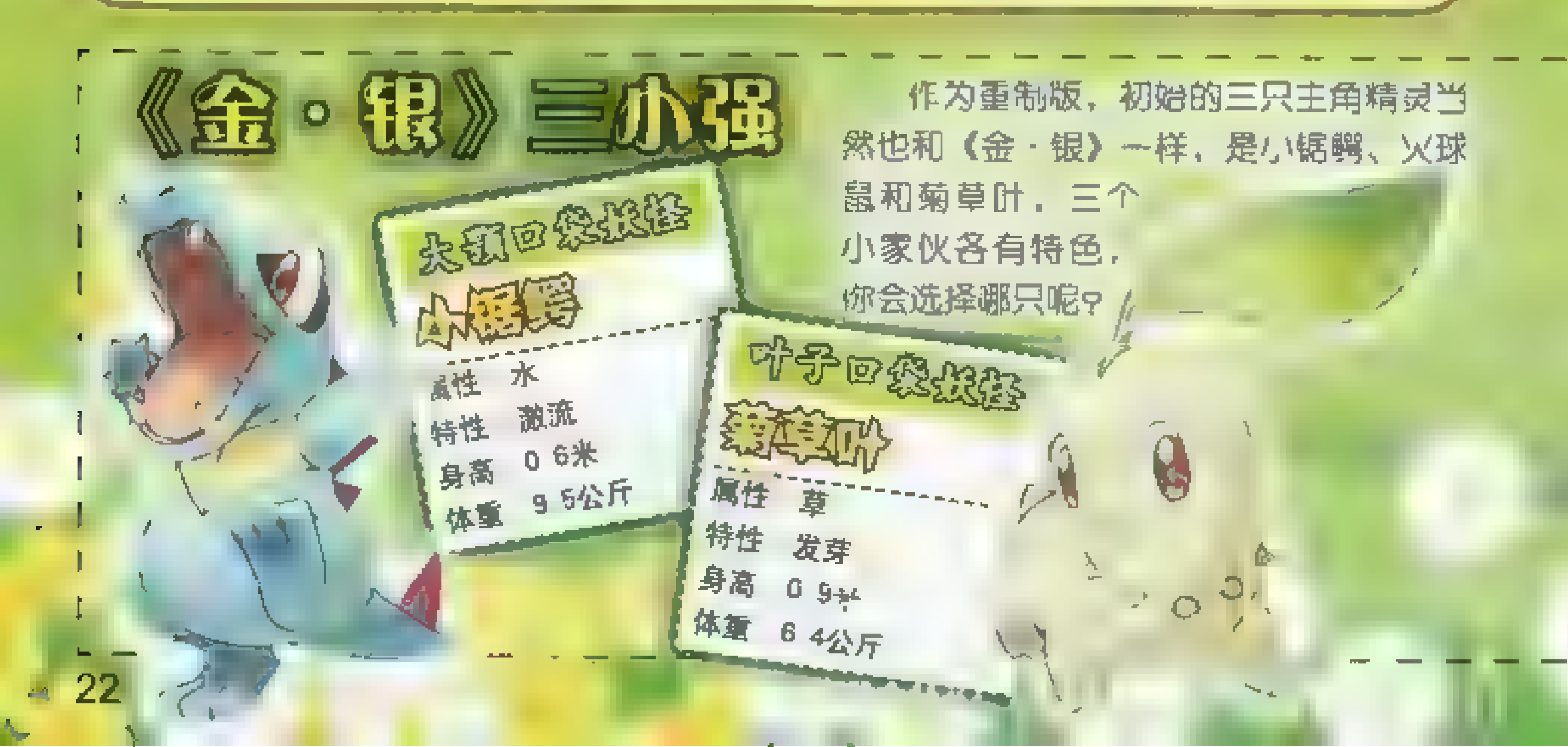
《金·银》的故事发生在城都大陆，这个大陆拥有10大城镇、8大道馆，道路与水路纵横，并有轮船和高速列车与关东大陆相通，古典气息浓厚。重制版中，古色古香的城都大陆将以更加美丽的面貌展现在我们面前！

▲被火箭队打扮的人挡住的奇怪的井。

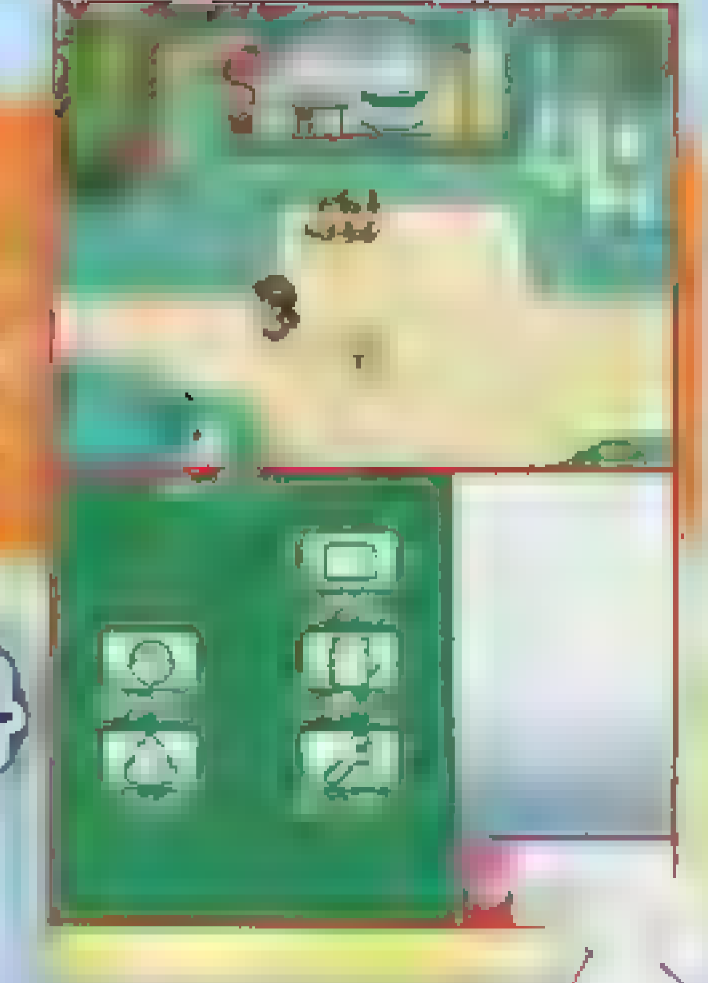
▲喇叭芽之塔，和《火红·叶绿》一样，进入迷宫时，会出现迷宫的特写。

《金·银》三小强

作为重制版，初始的三只主角精灵当然也和《金·银》一样，是小锯鳄、火球鼠和菊草叶，三个小家伙各有特色，你会选择哪只呢？



主角，新形象登场！
在《金·银》中，主角是一个反戴着帽子的少年，到资料篇《水晶》中，首个女主角登场，在《神奇宝贝特别篇》漫画中，以水晶为名的这个女主角获得了相当
大家留意下男主角左腕和女主角背包上的道具，应该是图鉴机、手表一类的重要物品，和《DP》中的手表一样分为男女两种款式。值得注意的是物品上方的一个类似于摄像头的小孔——难道是对应NDS拍照功能的？
男孩款
女孩款
男主角
男主角的差别不大，就是短裤的款式有了变化。
形象相差很大，制服装变成了工装款式的休闲装。
新要素！跟在身后的搭档精灵
▶一个可爱的小家伙，你选哪个？
火鼠口袋妖怪
火球鼠
属性 火
特性 烈火
身高 0.5米
体重 7.9公斤

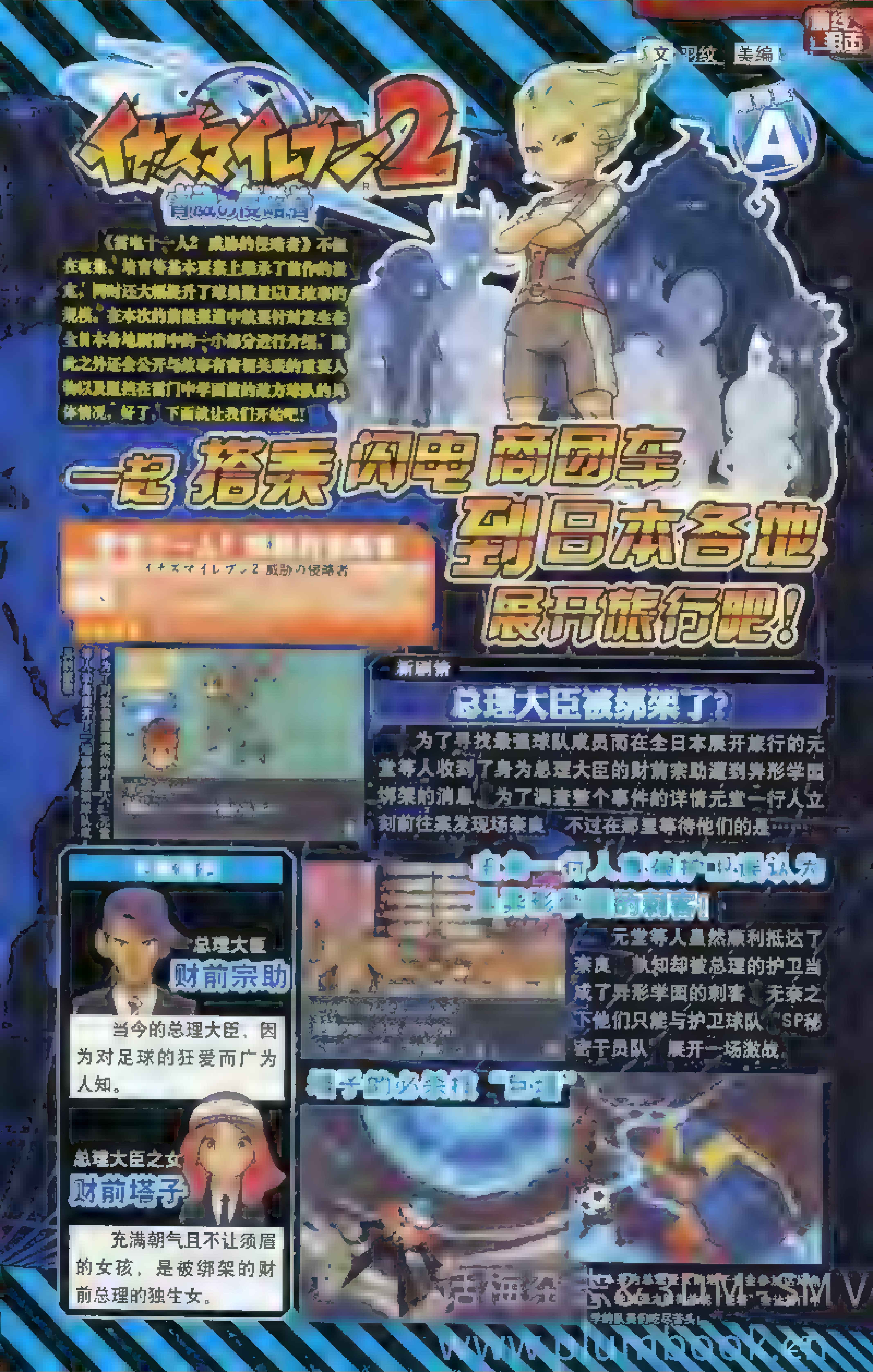


城都传说中的两大神兽

《金　银》重制，露琪亚和凤凰自然也会登场，在《心金　灵银》发售之前，如果想在NDS上得到这两大神兽，只能在《火红・叶绿》的隐藏岛屿上捉，然后传到《钻石　珍珠　白金》中。秋天，我们也都将直接和它们相遇了

按照惯例，凤凰和露琪亚每个版本只独占一个，你更喜欢哪个呢？现在就和好朋友商量好大家玩哪个版本吧。

锯齿耳皮丘现身！



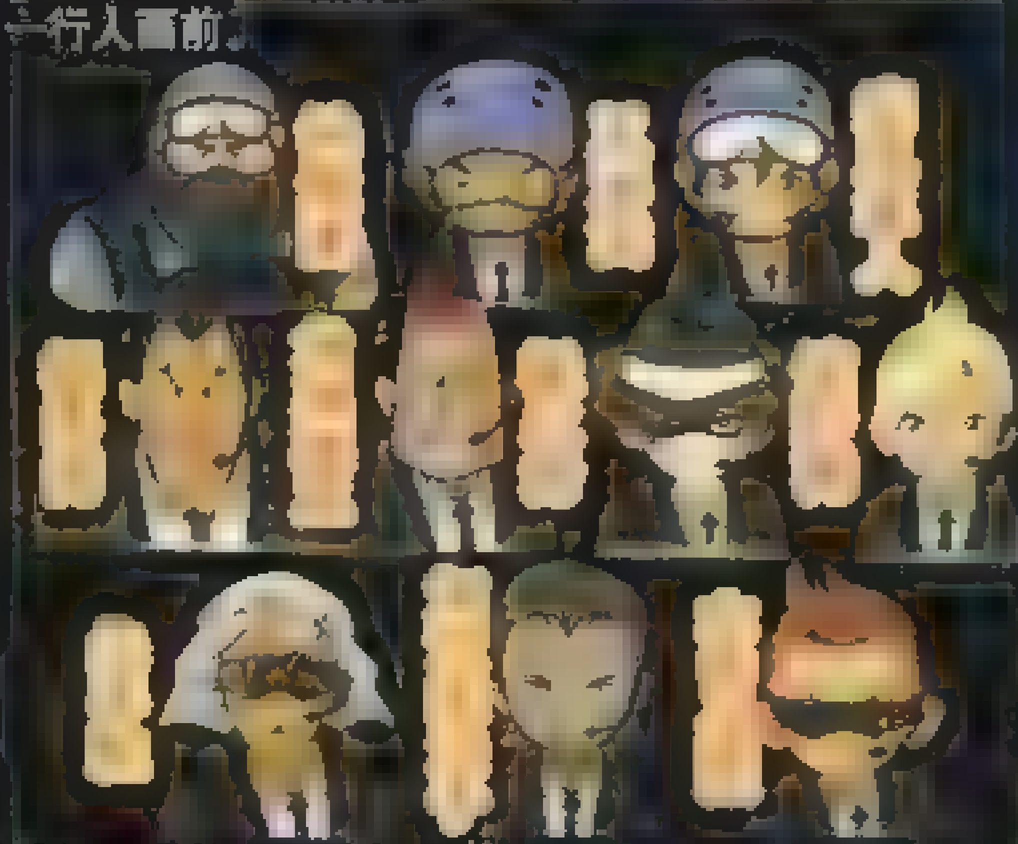
文 羽纹 美编
イナズマイレブン2
《雷电十一人2 威胁的侵略者》不但在战斗、培育等基本要素上继承了前作的优点，同时还大幅提升了球员数量以及故事的规模。在本次的前线报道中就要针对发生在全日本各地剧情中的一小部分进行介绍，除此之外还会公开与故事有着相关联的重要人物以及曾经在雷门中学面前的敌方球队的具体情况，好了，下面就让我们开始吧！
一起搭乘闪电商团车到日本各地展开旅行吧！
イナズマイレブン2 威脅の侵略者
新剧情
总理大臣被绑架了?
为了寻找最强球队成员而在全日本展开旅行的元堂等人收到了身为总理大臣的财前宗助遭到异形学园绑架的消息，为了调查整个事件的详情元堂一行人立刻前往案发现场奈良，不过在那里等待他们的是……
元堂等人虽然顺利抵达了奈良，孰知却被总理的护卫当成了异形学园的刺客，无奈之下他们只能与护卫球队“SP秘密干员队”展开一场激战。
总理大臣
财前宗助
当今的总理大臣，因为对足球的狂爱而广为人知。
总理大臣之女
财前塔子
充满朝气且不让须眉的女孩，是被绑架的财前总理的独生女。

CHECK 可以让女孩成为同伴

与"SP秘密干员队"交手后塔子会加入元堂等人的队伍，而在本作中也能让女孩子成为球队的一员，这样一来玩家在创造球队的变化性上就显得更为丰富了！

也能制造出以女孩子为主的球队

SP秘密干员队的职务是护卫总理，他们误认雷门中学的成员是异形学园的刺客而阻挡在主角一行人面前。



CHECK 前作中的所有角色均会在本作中登场！

在《雷电十　人》中出现的1000多名角色均会在新作中再度登场，另外《雷电十一人2》里也会追加许多形形色色的新人物，这样就使得本作在角色数量上变得更为庞大。由于在创造球队时的选项将会大幅增加，因此玩家能更轻松地组建出自己喜欢的队伍。

《雷电十一人》的游戏角色

《雷电十一人2》的游戏角色

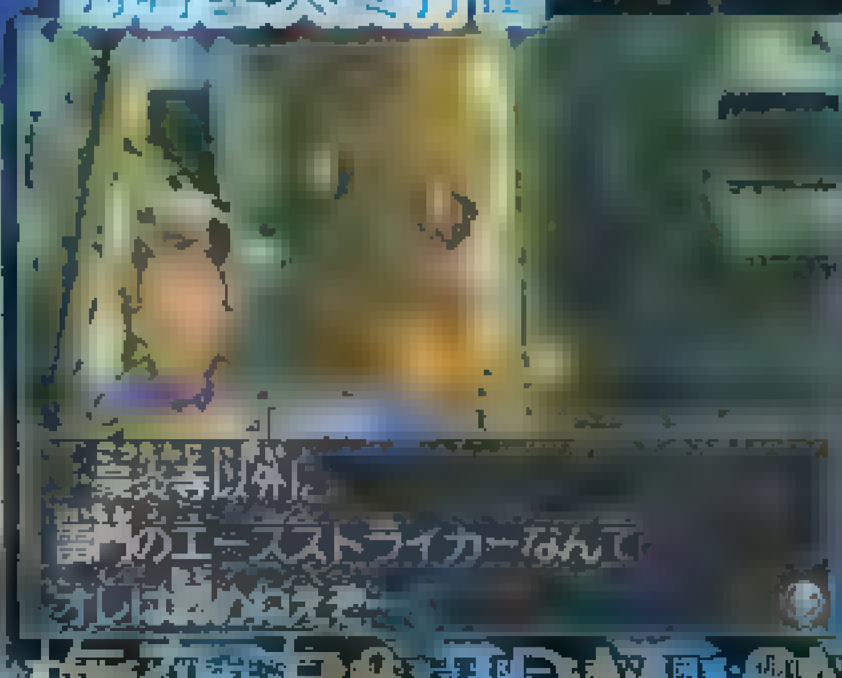
新剧情

为了寻找传说中的精英球员而前往北海道！

在加入了塔子这名新成员后雷门中学就与异形学园的雷派（レーゼ）一行人展开了一场球赛，比赛结束后身为雷门中学总教练的吉良瞳子竟然向豪炎寺下达了离队通告，就在雷门中学的成员为失去核心队员而大为动摇的情况下他们得知在北海道有另外一位实力强劲的足球精英的消息，于是元堂等人便搭乘闪电商团车向北海道进发了。

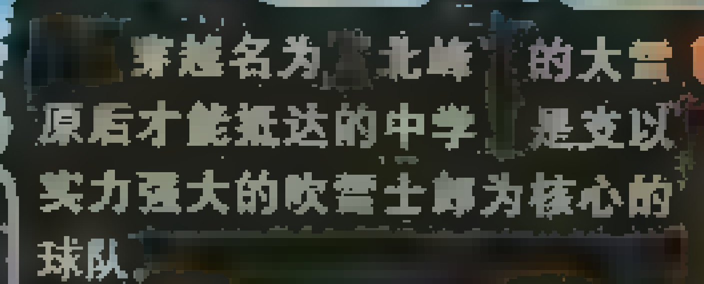
在被外星人击败后豪炎寺接到了离队通知？

そのチームに
豪炎寺君は必要な
それだけです



虽然听说这名球员是位实力强劲的王牌前锋，不过他在场上主要是负责防守。

穿越名为北峰的大雪原后才能抵达的中学，是支以实力强大的吹雪士郎为核心的球队。

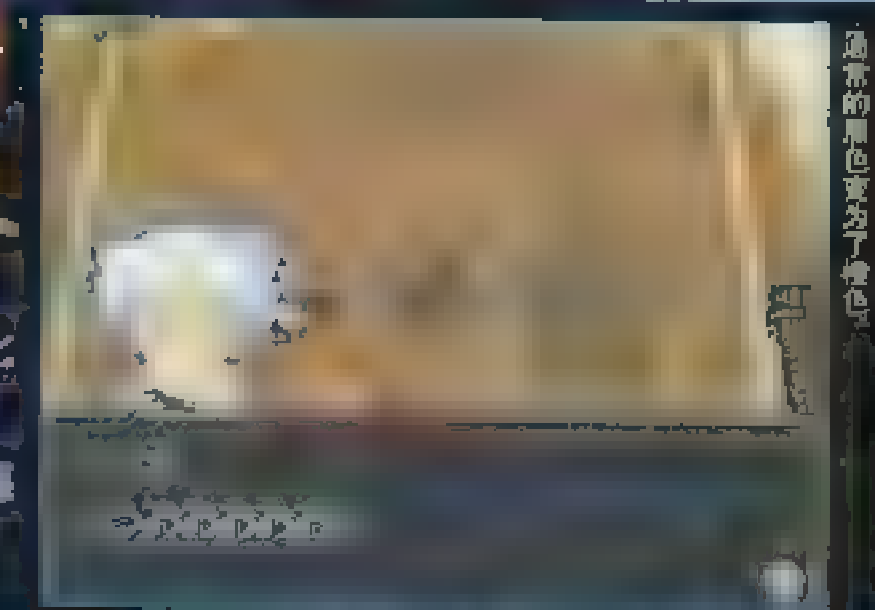


让对方冻结并夺走足球的必杀技"冰冻大地"

宛如花样滑冰一般在场上穿梭，吹雪士郎能施展出令对手冻结的防御必杀技"冰冻大地"（アイスグラ

吹雪士郎在比赛中发生巨变！

吹雪士郎在比赛过程中突然发生巨变，此时他会从原本负责防守的位置转为担任前锋，这时他将展现出王牌选手的另一面，令人震撼的必杀射门必定让雷门中学吃尽苦头！



"永恒暴风雪"

轻易突破雷门中学防守的必杀射门"永恒暴风雪"（エターナルブリザード），不知道……能否承受……巨大的考验？

文 乌冬 美编 Juxi

スパロボ学園

故事的舞台是超级机器人学园

因为外星和异世界侵略者的出现，这个世界过去曾经历了几次战争，不过好在有一群优秀的机师和机器人的活跃表现，这些危机最终都得以解除。为了对抗这些有可能再次出现的邪恶势力，军方决定培养机器人战斗方面的指挥专家，为此还特地开发出一套名为“超级机器人对战”战斗模拟系统，并把它用于培养指挥官的专门机构超级机器人学园里。

▶游戏的故事在学校的各种场所里展开

佐伯辽驾

主人公辽驾是超级机器人学园里的2年级学生，在游戏中玩家要操作他展开以超级机器人对战为核心的学园生活

序盘概要 身为超级机器人学园学生的辽驾在和学园番长隈太郎进行超级机器人对战中，不小心把学校里的祠堂弄坏了，导致封印在祠里的妖怪『鬼门』复活。接受了校长封印『鬼门』任务的辽驾，和青梅竹马弥开始了对『鬼门』的搜索。

炽热的超级机器人对战

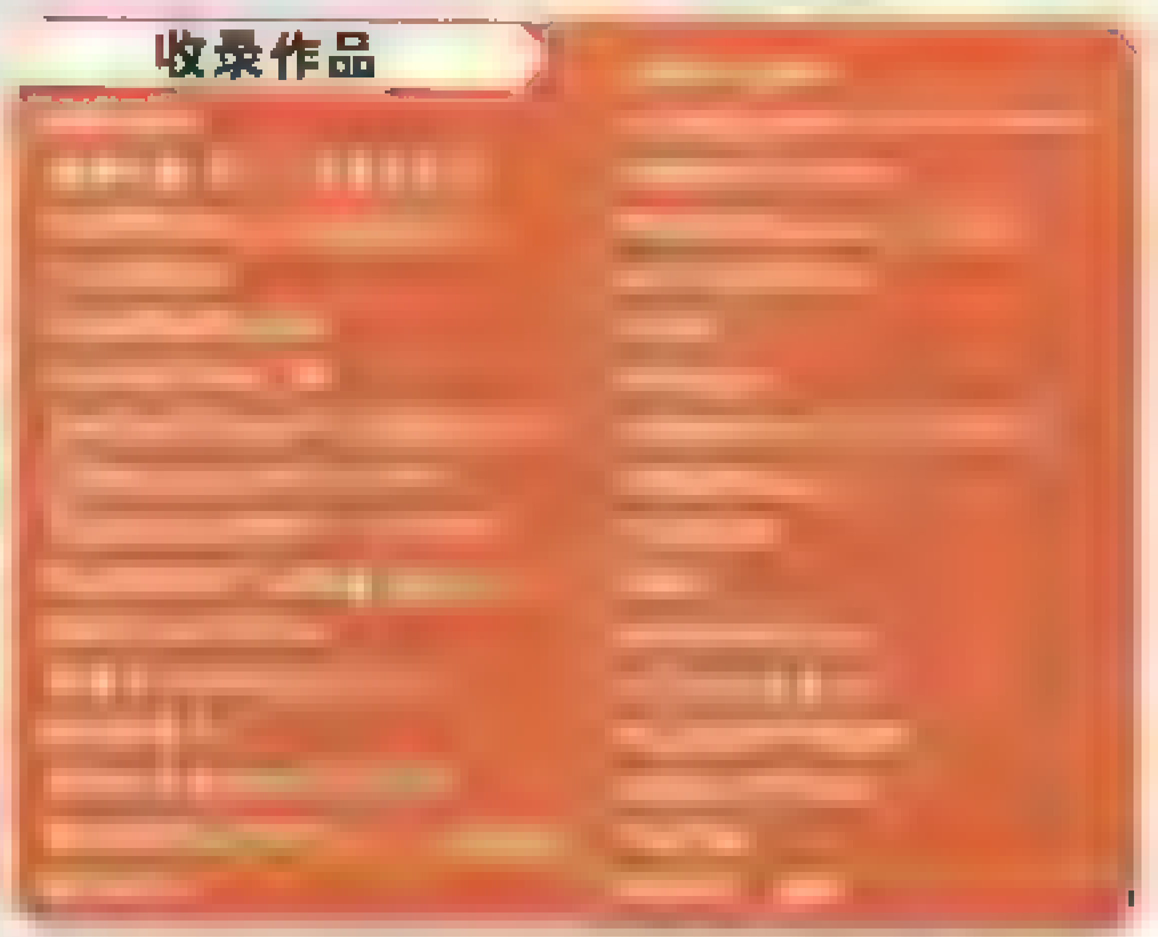
▲本作的战斗指令界面和以往作品有一定的区别

超级机器人对战是指把机体资料装进一个名为BASE的随身携带装置里，用BASE在假想空间进行的模拟战斗。BASE里收录历代超级机器人的资料，使用者与对手以两个单位为一组的形式对战。

和辽驾一样，咲夜也是超级机器人学园里的1年级学生，同时也是辽驾的青梅竹马。特征是头上绑了一个大大的蝴蝶结

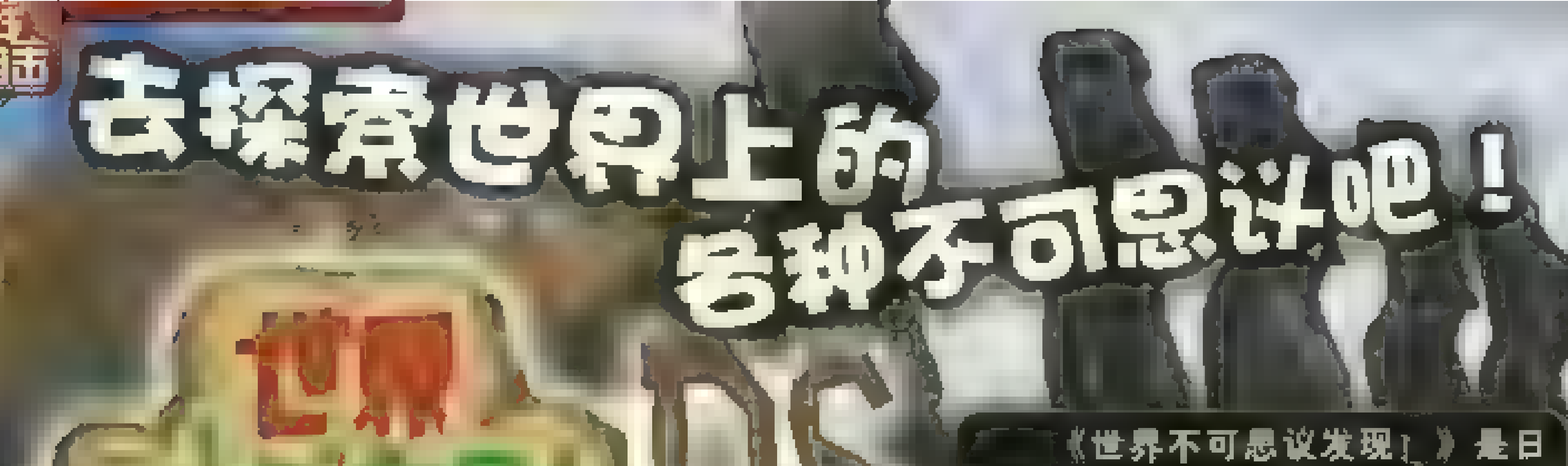
▶和不同的角色对话以推进剧情

收录作品



既然是《机战》，当然少不了极具魄力的战斗动画！

▲神高达使出必杀技爆热神掌将对手彻底炸裂



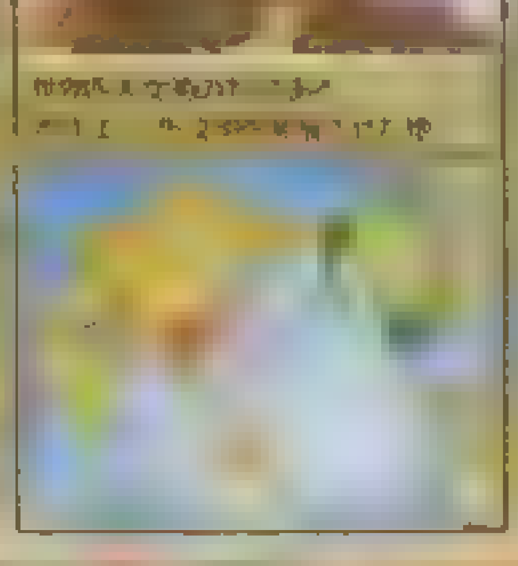
世界ふしぎ発見！DS 伝説のヒトシ君人形を探せ！

《世界不可思议发现！》是日本人气长青型益智问答节目，节目以不可思议猎人们到各地采访得来的影像，以及主持人与答题者进行问答的形式，介绍与世界各地的历史、风土、人文、地理有关的"不可思议"。而接下来要介绍的这款游戏，就是根据这个节目改编而来。

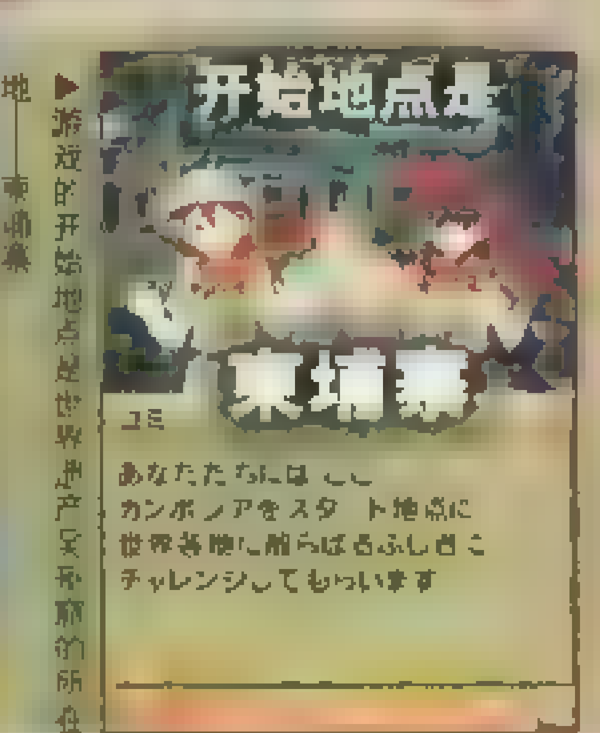
文 乌冬 美编 澄香

游戏概要

世界上存在各种各样的"不可思议"，像金字塔、复活节岛石像和马丘比丘，它们的存在本身就是一个谜。而在游戏中，玩家将化身为不可思议猎人穿梭于世界各地，一边与当地的伟人对话玩迷你游戏，一边解开这些不可思议背后的秘密，并最终找出传说中的……人偶。



▶除了探索"不可思议"，玩家也可以了解到各国的历史和文化



▶游戏的开始地点是世界遗产吴哥窟的所在地——柬埔寨

两人一组的组合

……的是在节目里作为答题者……，而主持人……不过就目前公布的角色来看……是天之声？

◀▼对话中的重要部分用红色的文字表示，要好好记下来哦。

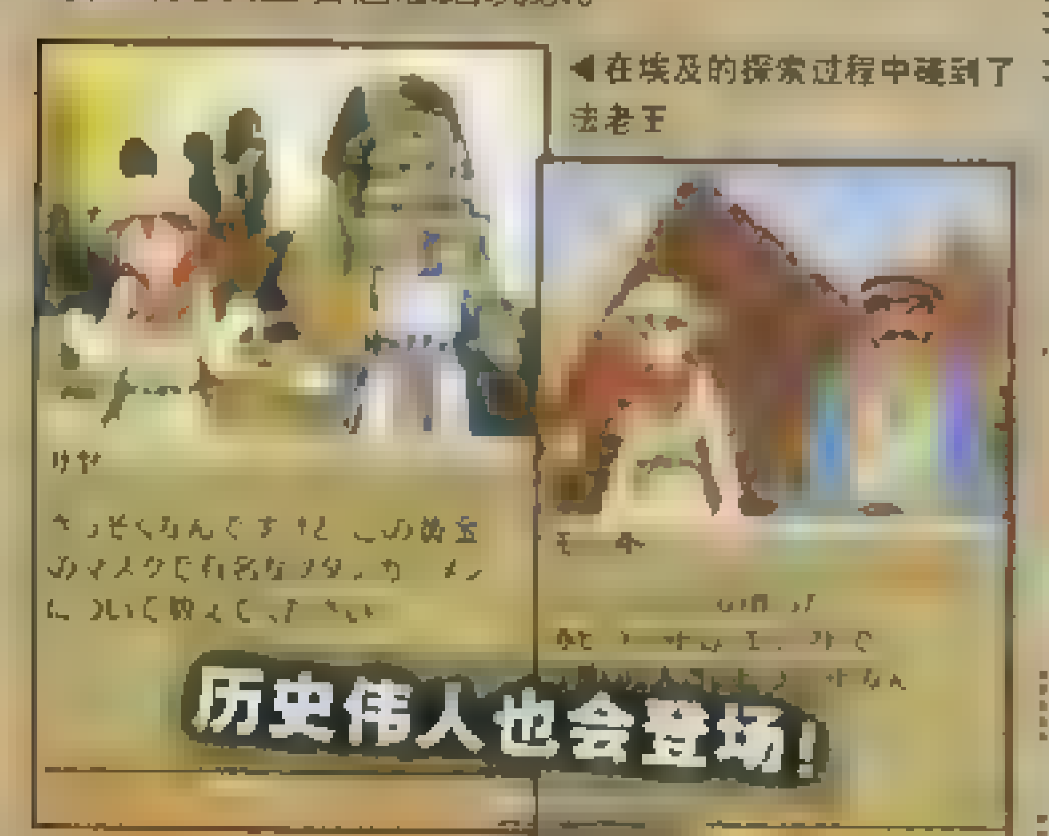
在游戏中玩家的身份是一名实习不可思议猎人，与学姐纱留一起挑战猎人的升级考试。而帮助这两人的是黑猫恰可，别看恰可是一只猫，它不仅会说话，而且拥有非常渊博的知识。

黑猫 恰可

游戏是以冒险游戏的形式进行的，首先玩家要选择作为探索对象的国家，并前往当地收集资讯，最后再通过问答和迷你游戏，探索“不可思议”的任务就算完成了。

①收集资讯

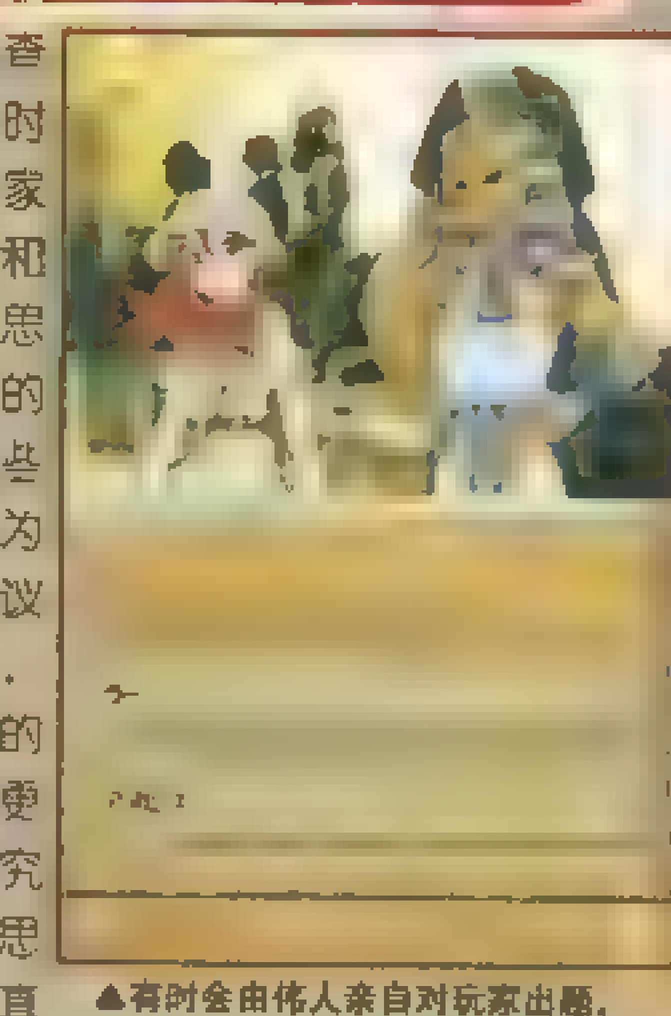
和当地人对话是非常重要的一个环节，从中我们可以了解到和“不可思议”有关的信息。并且除了路人外，当地有名的一些历史人物也会登场，并提供重要信息给玩家。



◀在埃及的探索过程中碰到了法老王

②问答游戏

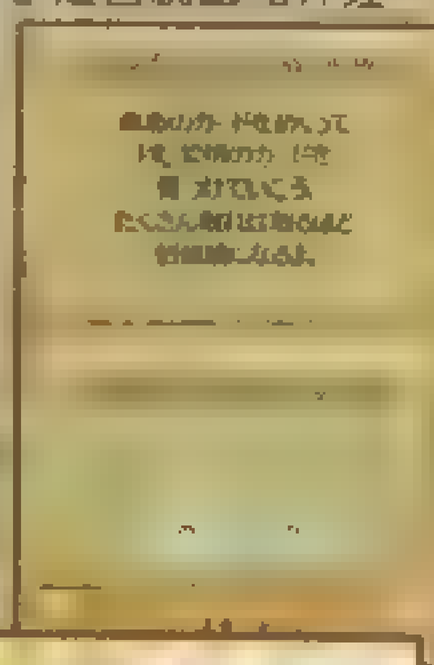
在调查过程中有时会需要玩家回答一些和“不可思议”有关的问题，这些问题被称为“不可思议的谜题”，如果答对的话，就能更进一步探究“不可思议”的真相。另外本作还收录了曾在电视节目中出现过的问题。



▲有时会由伟人亲自对玩家出题。

③迷你游戏

调查过程的最后一关，是被称为“不可思议的挑战”的迷你游戏环节。迷你游戏的内容都和当地的“不可思议”有关，种类包括了迷宫脱出和神经衰弱等，如能顺利通过“不可思议的挑战”，就能前往下一个国家继续新的探索。



不可思议是很危险的！阻挠主角一行人的劲敌登场！

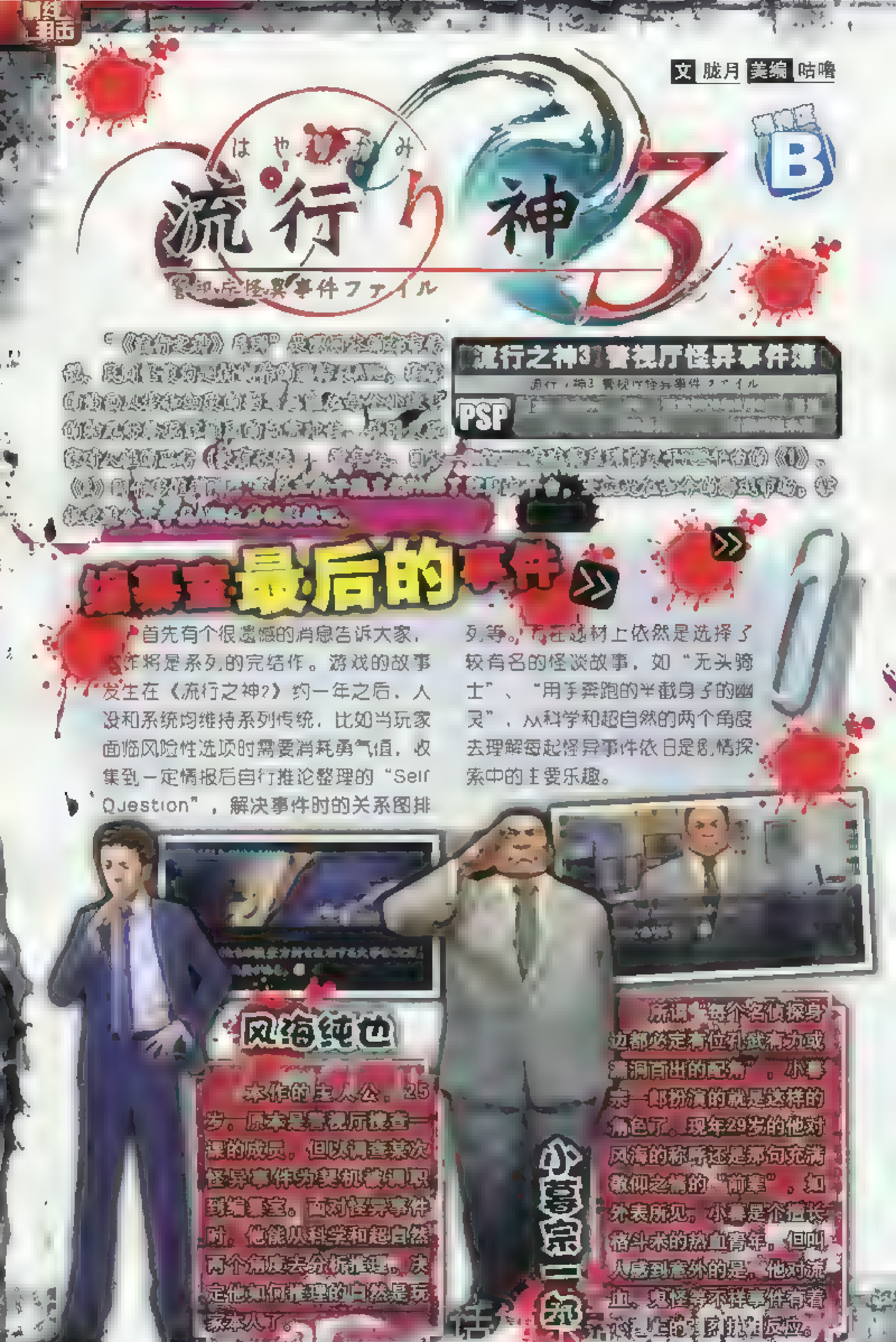
黑色不可思议猎人

◀虽然是敌人，不过有时也可从他们口中获得一些有用的信息

虽然也是不可思议猎人的一种，不过黑色不可思议猎人的目的和主角他们是不同的，不仅如此，他们还会想尽办法妨碍主角一行人的行动。

▶有时也得和黑色不可思议猎人进行迷你游戏对决。

▶使用象形文字的神经衰弱题，翻开卡牌后还会有对应的文字解释。



文 胧月 美编 咕噜

[illegible]

【流行之神3】警视厅怪异事件簿

流行り神3 警視庁怪異事件ファイル

PSP

[illegible]

编纂室·最后的事件

首先有个很遗憾的消息告诉大家，本作将是系列的完结作。游戏的故事发生在《流行之神2》约一年之后，人设和系统均维持系列传统，比如当玩家面临风险性选项时需要消耗勇气值，收集到一定情报后自行推论整理的“Self Question”，解决事件时的关系图排列等。而在选材上依然是选择了较有名的怪谈故事，如“无头骑士”、“用手奔跑的半截身子的幽灵”，从科学和超自然的两个角度去理解每起怪异事件依旧是剧情探索中的主要乐趣。

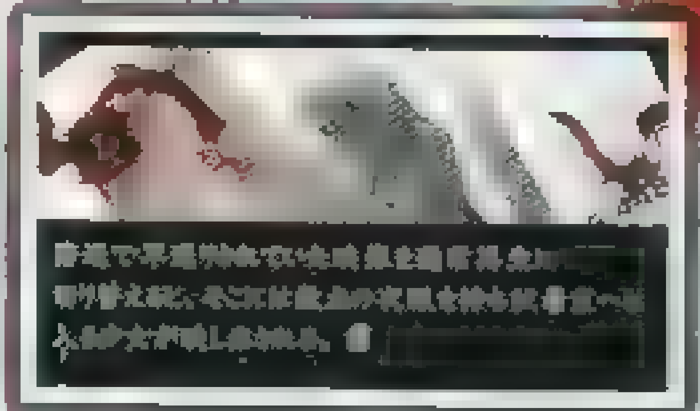
风海纯也

本作的主人公，25岁。原本是警视厅搜查一课的成员，但以调查某次怪异事件为契机被调职到编纂室。面对怪异事件时，他能从科学和超自然两个角度去分析推理，决定他如何推理的自然是玩家本人了。

小暮宗一郎

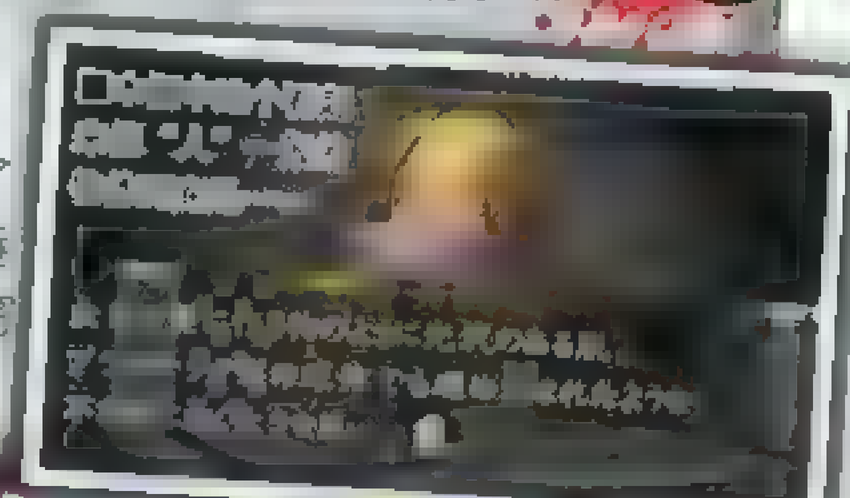
所谓“每个名侦探身边都必定有位孔武有力或漏洞百出的配角”，小暮宗一郎扮演的就是这样的角色了。现年29岁的他对风海的称呼还是那句充满敬仰之情的“前辈”。如外表所见，小暮是个擅长格斗术的热血青年，但叫人感到意外的是，他对流血、鬼怪等不祥事件有着[illegible]的[illegible]反应。

第零话 顾客消失的小商店



本作的主线由5话附加一个额外故事组成，照例有作为序章的“第零话”。该话讲述编纂室接到峰岸小织的委托而寻找她失踪的女儿峰岸紫音。据调查了解，紫音经常出没于一个贩卖高价商品的商店“K・オルレア”。该店不光在商品上深受学生喜爱，其店主高岛红也是个一言一行都受到高中生信仰的教主般的角色。由于紫音的失踪与最后一次来到该店的时间相吻合，风海在店主的配合下观看了摄像头拍下的监控录像。在录像里，出现了令人惊奇的一幕——紫音在进入试衣间后再也没有出来，试衣间中最后留下的只有她的衣服。

紫音从试衣间凭空蒸发？还是监控录像被人做了手脚？困惑的众人在继续深入调查事件的过程中，逐渐了解到一个可怕的事实——原来在紫音以前，顾客进入试衣间后莫名消失的事件已经发生了多起……



以我们熟悉的系统对抗怪异事件

Self Question

顾名思义就是“自问自答”，并由自己给出答案的系统，相当于推理游戏中的情报整理环节。玩家要对当前发生的各种情况做出个人的判断，这里的判断没有对错之分，不同的判断将事件导向不同的发展方向（科学或超自然），进而影响整篇事件的解读度。

逻辑推理

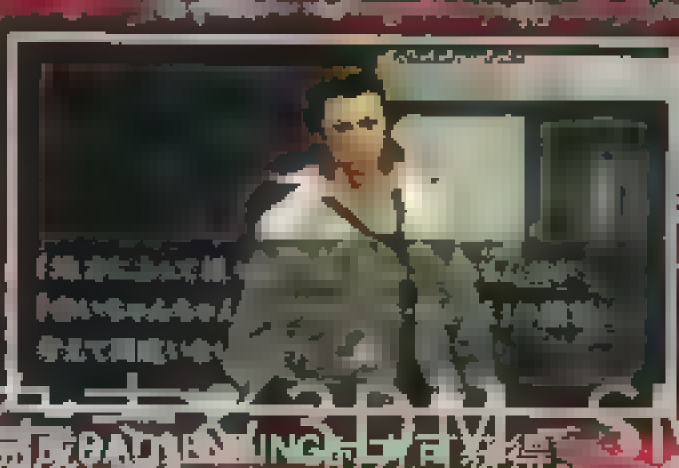
将所有情报收集整理后完成最后的推理——放入相关条目。只有收集到关键词的情报才能用于此推理，即便玩家知道事件的真相，但倘若正篇中收集到的情报不够，只能眼睁睁地看着系统给出低等级评价。

风险选择

剧情发展中途出现的选项，有一部分选项前带有红色正六边形标志，这表示要消耗一格勇气值。当玩家的勇气值消耗完毕后，在今后的调查过程中将不能再选择风险选项。

FOAF资料库

查看游戏中收集到的超自然相关词条，数量超过200，要全收集这些词条并不简单，它们分散在剧本的所有主线和分支中，甚至部分词条要在完成BAD ENDING后方可获得。



文 欧月 美编 暗黑

Profile

下次单独告诉你。

你认为是哪里？

你觉得呢？看看这修长的腿

吾最讨厌鸦肉

非常遗憾 吾喜欢秘密

你想知道么？真够烦人的啊……

不得已使用了袖刃 吾也面上无光。

有利的流言 歇斯的金钱

最后的手段

敬仰吾的一名部下 他17岁

零诺·巴雷·安东尼奥

灵魂能力 破碎的宿命

ソウルキャリバー Broken Destiny

PSP

SOULCALIBUR Broken Destiny

ソウルキャリバー ブロークンデスティニー

4代系统进一步强化，追加新模式！

《灵魂能力4》在对战系统上相比以往作品做出许多改进，如精确每名角色的受创判定、强化刀向与移动的互相克制等，使得对战性和技术性大幅超越前作。不过，偷懒的Namco在推出1.03版补丁后就停止了游戏更新，使得游戏存在显著的平衡性问题和诸多空振BUG。经过一年时间，厂商能否就这些问题给出一个令人满意的答案，是4代的玩家关心的焦点。另外，厂商还称将会给PSP版追加多个全新模式，延长玩家的单机游戏时间。

我们熟悉的战士

战斗风格

新场景 无声的沃尔佩桥

……关键概念图和序章……

被称为"邪剑"，在世界各地留下传说的"Soul Edge"。
阻止邪剑带来灾祸，不为世人所知的"Soul Calibur"。
数千年间，这两把剑争斗了无数次。
16世纪末 这两把剑均找到了千年难遇的使用者——
与灵剑共同拥有一个灵魂的西格菲尔德 以及与邪剑一命同体的梦魇。
因无论剑之间的力量 越来越多的战士聚集到决战之地。
他们之中有
被邪剑魅惑的人 为人生癫狂的人
受灵剑指引的人 以自己的意志战斗的人
具有灵剑的影响 从永久的沉睡中苏醒的人
灵剑与邪剑的时代已走向终焉

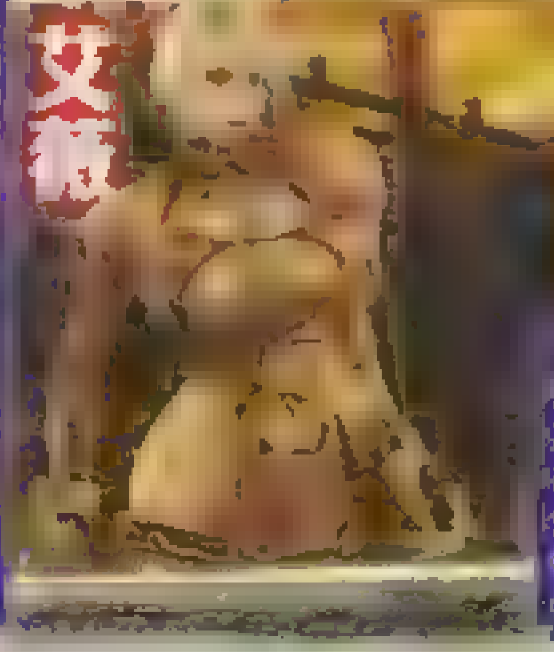
阿斯塔洛斯

使用巨斧作战的阿斯塔洛斯……作为系列一贯的重装角色，阿斯塔洛斯上手简单，适合初学者和上级向玩家使用，但可能不会受到"华丽派"玩家的追捧。

西格菲尔德

Soul Calibur的持有者，系列的主角之一。在4代中他好歹挽回了主角……

艾薇

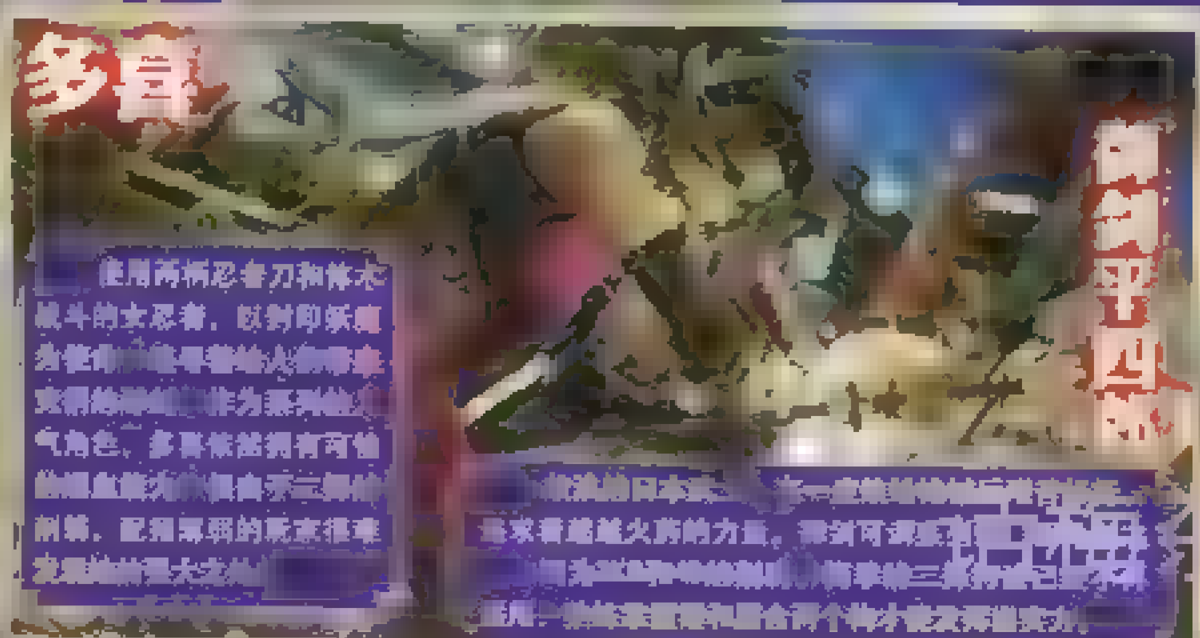


多喜

使用两柄忍者刀和体术战斗的女忍者……

御剑平四郎

提拉



“感动了100万人的RPG”新装上阵
文 雷伊 美编 Juxi
露娜·银色之星的和声
ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～
PSP
LUNAR
阿雷斯·诺亚
声优 石田彰
本作的主人公，虽然性格略显内向，但是一个诚恳并有着坚强内心的人，在自己的青梅竹马露娜面前总是抬不起头。
露娜·诺亚
声优 冰上恭子
本作的女主人公，喜欢唱歌，美妙的歌声能够感染每一个人，性格开朗，是一个人见人爱的少女。
剧情
魔法世界“露娜”的边境之地，布鲁格村。生
然能够改变世界……
画面表现焕然一新
◀先在城镇中收集情报然后前去攻克迷宫，游戏是非常正统的RPG玩法。
▼迷宫中碰到敌人就会进入战斗。
◀在沿袭MEGA CD版和土星版风格的基础上，画面进行了重新制作，过场动画和音响效果也进行了重新优化处理。

纳普

声优 萩森侚子

和涅菲斯一起长大的神秘生物、虽然嘴巴有点恶毒，但一直作为涅菲斯的搭档对同伴们进行支援

拉姆斯·法玛因

声优 高户靖

布鲁格村村长的儿子，在村里的评价似乎不是很好，他对生活在乡下感到不满，梦想着在大城市成为富翁的生活

纳修·吉马克

声优 阪口大助

隶属于魔去都市难恩的魔法工会的少年，自称精英魔法师，虽然自命不凡，性格常常会显得有些傲慢，但他本人并没有恶意

简单却又深奥的战斗系统

游戏的战斗是简洁的指令选择式回合制。不过不同于其他游戏的是，敌我双方的角色在进行近身攻击的时候，会移动到攻击对象的面前，在攻击之后也不会回到原来的位置。这样就需要玩家在指挥己方角色进行攻击的时候，合理把握敌我双方的位置关系。

▲根据敌我双方的位置，攻防进退关系都会发生变化。

◀角色的动作非常丰富，每场战斗中出现的敌人数量也较多。

▶如果觉得每次都要选择指令有些麻烦，也可以让AI来进行自动战斗，这样在对付杂兵时战斗节奏可以大幅加快。

▶发动必杀技时的画面效果得到大幅加强

文 胧月 美编 Juxi

随铠甲破坏后的附加追击

本作中，女性角色的铠甲被破坏后会受到强烈的伤害，在铠甲破坏后，按照一定节奏输入特定按键，就可形成附加追击（Bonus Attack）。附加追击只能对破甲的部位实施，不伤及对方HP，而只专心破坏铠甲并连续附加追击，最终可导致铠甲全破。

▲▶一旦破坏了铠甲就是追击的好时机了 如果附加追击又继续破坏了其他部位的铠甲 就会形成破甲连携 继而可继续追击。

▼铠甲全破后再将角色击倒 这就是所谓的“福利”。

▲将角色击倒后的演出画面 实际游戏画面里不会有粉红马赛克。

近卫队长

艾丽娜

游戏增加原创动画

PSP版的动画经过了重新绘制，FANS不可错过。

▲▶不管是OP还是游戏中插播的剧情动画，全部是经过重新绘制的。

玲珑和加恩大活跃！

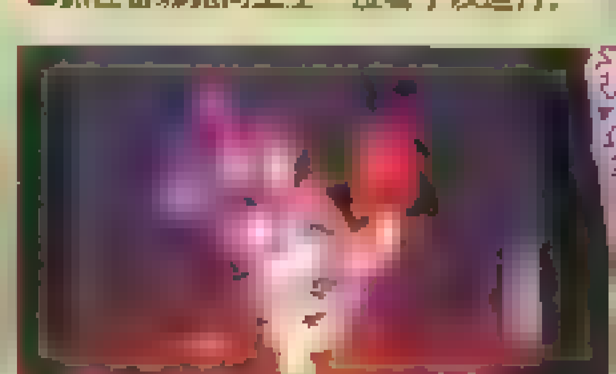
作为PSP版原创角色登场的玲珑和加恩当然也有不少戏份。玲珑和其他女性角色一样，是主要战斗单位之一，而加恩由于角色设定上是玲珑的随从，在攻略流程中所扮演的也是“补给机”式的单位。

▲▶玲珑不管是招式还是爆衣，演出效果都不在原作角色之下。

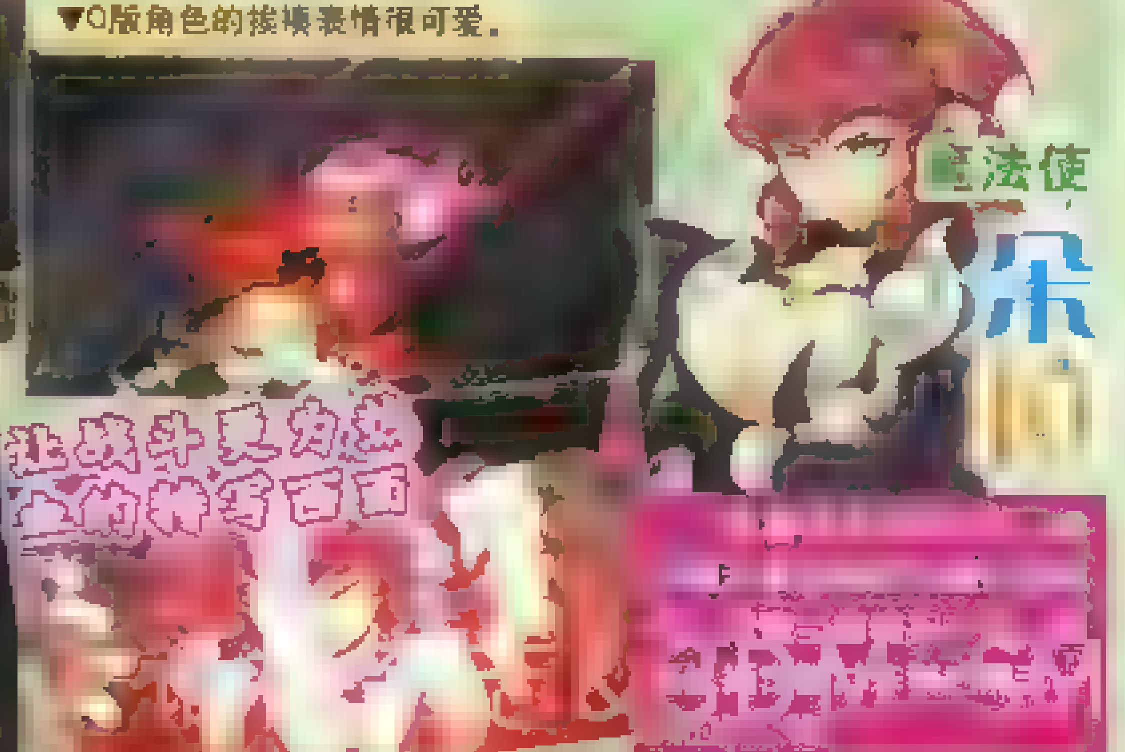
▲加恩不擅长战斗，不过能够提供回复一类的支援技能。

敌方角色登场

▲抓住蕾娜抛向上空，接着予以追打。



▼Q版角色的挨揍表情很可爱。



文 伊娃 美编 澄香
机车风暴 极地先锋
MotorStorm Arctic Edge
PSP
PS3的火爆赛车游戏“《机车风暴》系列”新作正式登陆PSP的消息已有一段时日了，游戏是由Bigbig Studios制作小组负责开发，目前官方公布了多张图片，游戏将赛车的场地转移到了冰天雪地的阿拉斯加，从图片中我们不难窥探出游戏的诸多精彩之处，但是否为实际游戏画面，目前我们还不得而知。
MOTORSTORM
ARCTIC EDGE
■这种车型的轮子较大，底盘也比较高，适合崎岖不平的雪地角逐。
游戏中共有8大不同类型车辆，每个类型都有3个款式，包括最先进的雪地专用车“Snow Cat”和“Snow Plow”系列，还有比较常见的赛车和轻型摩托车，不同类型的车辆在比赛中都各有所长，最终征服阿拉斯加山区的就是王者。
赛车五花八门
雪崩
■摩托车虽然轻便，但若要被这样一个大块头撞一下恐怕凶多吉少。
也是帮忙消灭对手的最佳良友。

赛道自由

开放的赛道是本作的最大亮点之一，每场比赛中的赛道并不都是固定单一的，而是有许多条通往终点的路线给玩家自由选择，这些路线不仅高低不一，有的还相互交错，再加上道路上积雪结冰，车子很容易打滑，这些因素都有可能导致各种致命的碰撞。在比赛中，玩家每作出一次道路的选择，哪怕是发动一次喷气加速，都会面临极大的危险，游戏的刺激感可想而知，而且在这样极度危险的地形和恶劣的天气下比赛，赛车手们取胜的先决条件恐怕要数保住性命了吧。

冰制桥梁

冰制桥梁是游戏环境的另一大特色，桥梁完全是由冰和雪造成的，内部没有任何钢筋等支撑物。小型机车要通过是没有任何难度的，如果一些大块头的重型车辆试图驶上该桥梁，则必定会导致桥梁崩裂，再经过其他车辆的二次、三次施压，桥梁肯定会彻底土崩瓦解，自己还会坠落下来摔得很惨。桥梁一旦被毁则无法恢复，至少在本场比赛中车手必须另找其他路径了。

高空跳台

如此的赛道设计在游戏中一定会有很多，如何选择最短的安全路线是玩家首先要考虑的问题，但是在跳出高台之前，高台下方是万丈深渊还是嶙峋石堆，我们都不得而知，既然选择了，就只能冒这个险了。

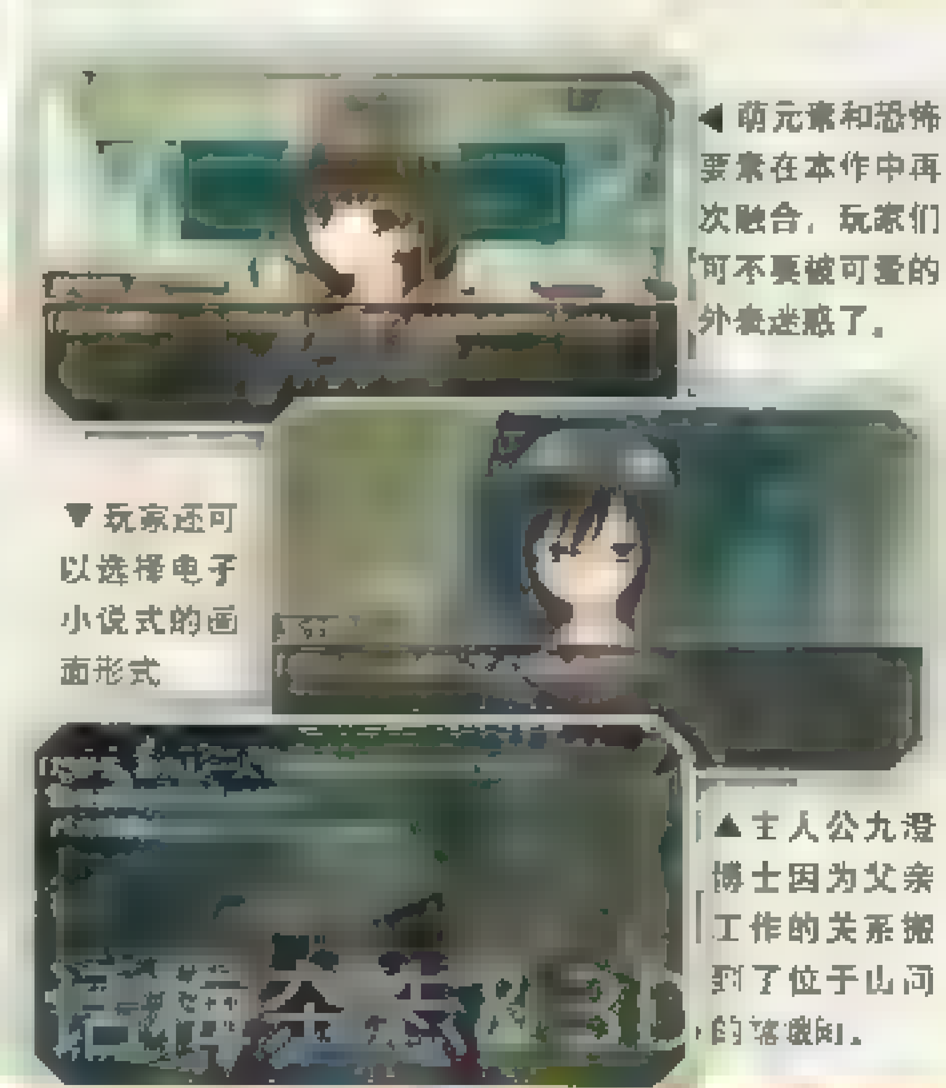
联机及其他

对于PSP的赛车游戏来说，联机对战自然是不可或缺的，游戏将同时支持局域网（Ad-Hoc）和战网（Infrastructure）上的最多8人联机对战。另外，玩家还可以通过拍照模式将自己在比赛中的精彩瞬间抓拍并保存下来，发给朋友们一起分享。游戏另外一个比较贴心的设定就是，玩家可自定义[illegible]音乐列表作为每场比赛的背景音乐。

这款即将由Konami于今年夏天发售的原创悬疑文字AVG来头可不小。它的原案、监督和剧本由因《寒蝉鸣泣之时》、《海猫鸣泣之时》而名声大噪的龙骑士07负责，人设方面请来了《蔷薇少女》的PEACH-PIT，而音乐则邀请到了“《沙加》系列”的伊藤贤治来制作。

游戏的主人公是一位名叫九澄博士的16岁少年，他从市中心搬到了山间的一个新兴小镇——嫦娥町，并在那里开始了新的生活。嫦娥町被一条河分成了旧市街和新市街两个部分，至今仍存留着谜一样风土人情。在学校里，原本并不起眼的九澄博士得到了同学们难以置信的热情欢迎甚至溺爱，只有一个名叫眠的女孩与他保持着距离。有一天，眠忠告博士，让他千万不要靠近旧市街。在那里究竟会发生什么呢？恐怖与谜团开始交错……

本作的故事将由10个不同的剧本组成，虽然具体情况还不明朗，不过可以想象，体验各个不同的剧本、分析其中的人物与谜团，最终才能知道整个故事的真相。游戏的画面可以在两种表现形式之间切换，除了传统的对话框形式外，还有类似《ToHeart》那样的电子小说表现形式。



◀萌元素和恐怖要素在本作中再次融合，玩家们可不要被可爱的外表迷惑了。

▼玩家还可以选择电子小说式的画面形式

▲主人公九澄博士因为父亲工作的关系搬到了位于山间的嫦娥町。

在PSP上编织热血……！

实况パワフルプロ野球ポータブル4

PSP

Konami旗下大人气育成类棒球游戏"《实况力量职业棒球 携带版》系列"最新作即将在今年夏天与广大棒球游戏爱好者见面。和系列的前几作一样，游戏搭载了动作游戏要素和收录了丰富的游戏模式，无论是新老玩家都能在掌机上轻松体验棒球的乐趣。在游戏的主模式里，玩家化身为原创选手，通过不断练习和比赛完成自己的职棒生涯，并且这次还追加了全新的大学棒球篇，登场人物和收录事件形式都会和其他作品的主模式有较大的出入，玩起来会有全新的感觉。除了新篇章外，本作还增加了一个情热模式，虽然这个模式也是以育成为主，但区别在于玩家扮演的是棒球队的教练，需要对一整支球队进行育成，最终完成制霸名校棒球联盟的目标，非常具有挑战性。

▶比赛时选手的形象是Q版的，而头像则用真实选手的照片表示。

◀在情热模式里玩家会遇到怎样的新挑战呢?

这才是男人的战场!

SIMPLE2500系列 携带版 Vol.12 步兵2 战友啊，先走一步吧

PSP

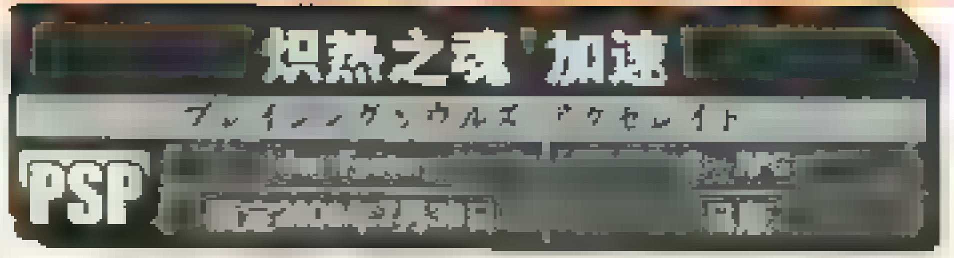
本作是一款以战争为题材的射击动作游戏，在游戏中玩家要化身为佣兵，与战友驰骋于各个战场之上，完成各种艰巨的任务。任务内容包括了破坏目标、救出俘虏、歼灭敌军部队等，种类多达40种以上，战场包含雨林、森林、街道、沙漠、草原和雪地等，就算是同一种任务，在不同的战场进行时敌人战力和配置都是不同的，玩家需要根据任务的内容来更换不同的装备，让作战更有效率。游戏中搭载了成长系统，击倒敌人能获得的经验值不但能够提升自身能力，可以装备的武器种类也会增加。本作的武器种类多达100种以上，一般战争所使用的手枪、机枪、手榴弹、火箭炮、刀剑等都可以见到，并且随着任务的进行，玩家可使用的武器也会不断增多。

▲玩家可以自定义自己使用的角色，可改变的项目包括了性别、肤色、发型和衣装等。

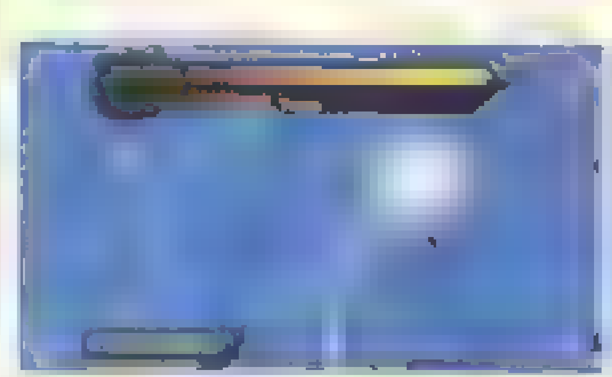
▲游戏支持最多4人联机，和朋友一起浴血沙场吧!

▲像坦克这种重型兵器也会登场，只是不知道能否驾驶。

一场围绕魔石在永无大陆上展开



《炽热之魂》最初是Idea Factory于2006年1月19日在PS2上推出的作品，2007年3月29日又在Xbox360上推出了加强版。本次的PSP版是以Xbox360版为基础，并进一步加以强化而成。本作的舞台是Idea Factory公司旗下数款作品共通的舞台“永无大陆”，玩家扮演的男主人公杰洛斯，因无意获得了传说中拥有强大力量的魔石，而被卷入到一场战争之中。平日玩家可操纵主人公前往各地进行探索，探索时有机会触发各种小事件，只要满足了特定的条件便可触发主线剧情。本次的PSP版不仅新增加了三位同伴，还在一些细节方面进行了改良。另外，渡边明乃以及保志总一朗等知名声优会为本作献声。

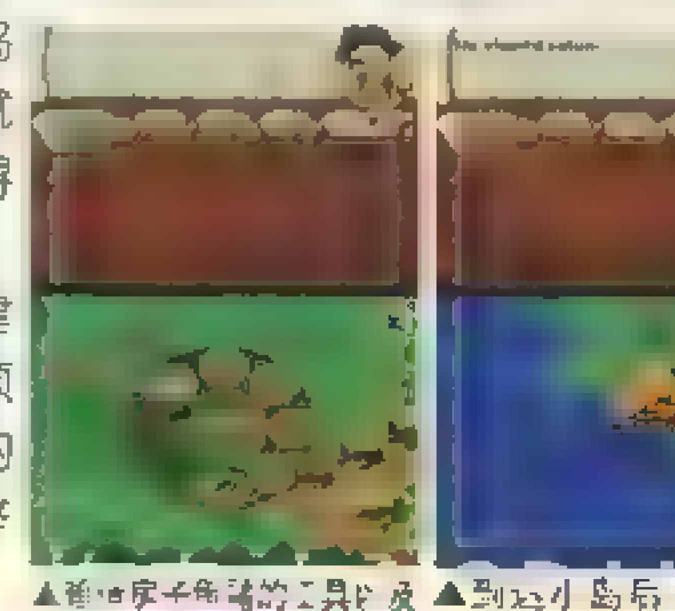

▲发动特殊技时的华丽表演。

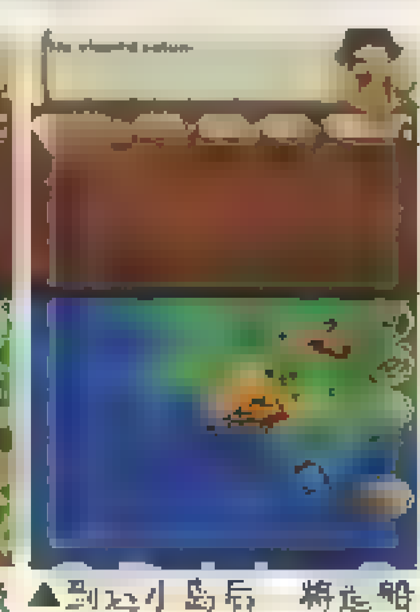
▲除了主线剧情以外，游戏中还存在大量迷你事件等待玩家去触发。

Dawn of Discovery

本作是育碧即将推出的一款以开拓岛屿为题材的模拟育成类游戏。故事背景设定于公元1404年，英国正遭受着严重的干旱及饥荒，国王乔治便命令他的两个儿子威廉和爱德华出宫去寻找能解决国民温饱难题的办法。当时爱德华王子便提出了以侵略他国的手段来获取资源的建议，而威廉王子却主张和平，他建议去访问邻国并学习技术，用于开发位于王国南部的一些未曾开垦过的岛屿，威廉的想法得到了国王的赞同。玩家的首要任务就是向先进国家学习并借鉴他们的生产技术，然后再去寻找目标小岛，到达后的第一件事就是建立一个造船厂，从而派出更多船只去寻找其他岛屿。之后就要大规模建造房屋、修筑道路，在不断扩充生活区域的同时还要顾及食物、衣服等生活用品的生产，最终完成一个城镇的发展。国家的安泰、人民的安乐就全靠你的一双手和辛勤劳动了！

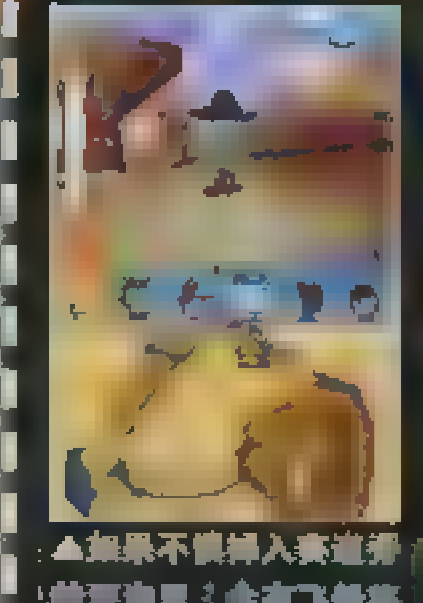
▲威廉王子会尽可能地四处寻求帮助。


▲街道房子等建筑的工具以及房子的类型应有尽有。


▲到达小岛后，将造船厂建在岸边。

MySims Racing

本作是一款模拟赛车游戏新作，游戏画风及人物、车辆都是以卡通形式表现的，非常可爱。游戏中玩家可以自由创造各种风格的卡丁赛车，并同其他5个技术相当的对手在各种具有挑战性的赛道上一决高下。比赛时上屏显示比赛现场，而下屏则显示地图，赛道的地形都是比较复杂的，弯道非常多，而且地图上只显示该场比赛处于前三名的选手的头像。卡丁车本身的速度非常快，就看玩家是否能熟练驾驶了，好在卡丁车的车身娇小，在过弯道时的漂移动作都会比较容易掌握。另外，想要赢得比赛光靠速度是不行的，玩家可以向其他赛车扔东西干扰其驾驶或者干脆想办法将其撞离赛道。游戏内容不仅仅是赛车、获得名次，玩家在市区转悠的时候，还可以帮助人们完成各种心愿，这样就会获得更多用于装扮卡丁车的零件。游戏还支持4人同时联机对战，想要更多刺激的玩家可不要错过了哦！



▲如果不慎掉入赛道旁的深沟里，会有飞船将你的赛车运回赛道。

▲上屏右上角显示的是玩家当前排名，头像为五角星的车手则为当前第一名。

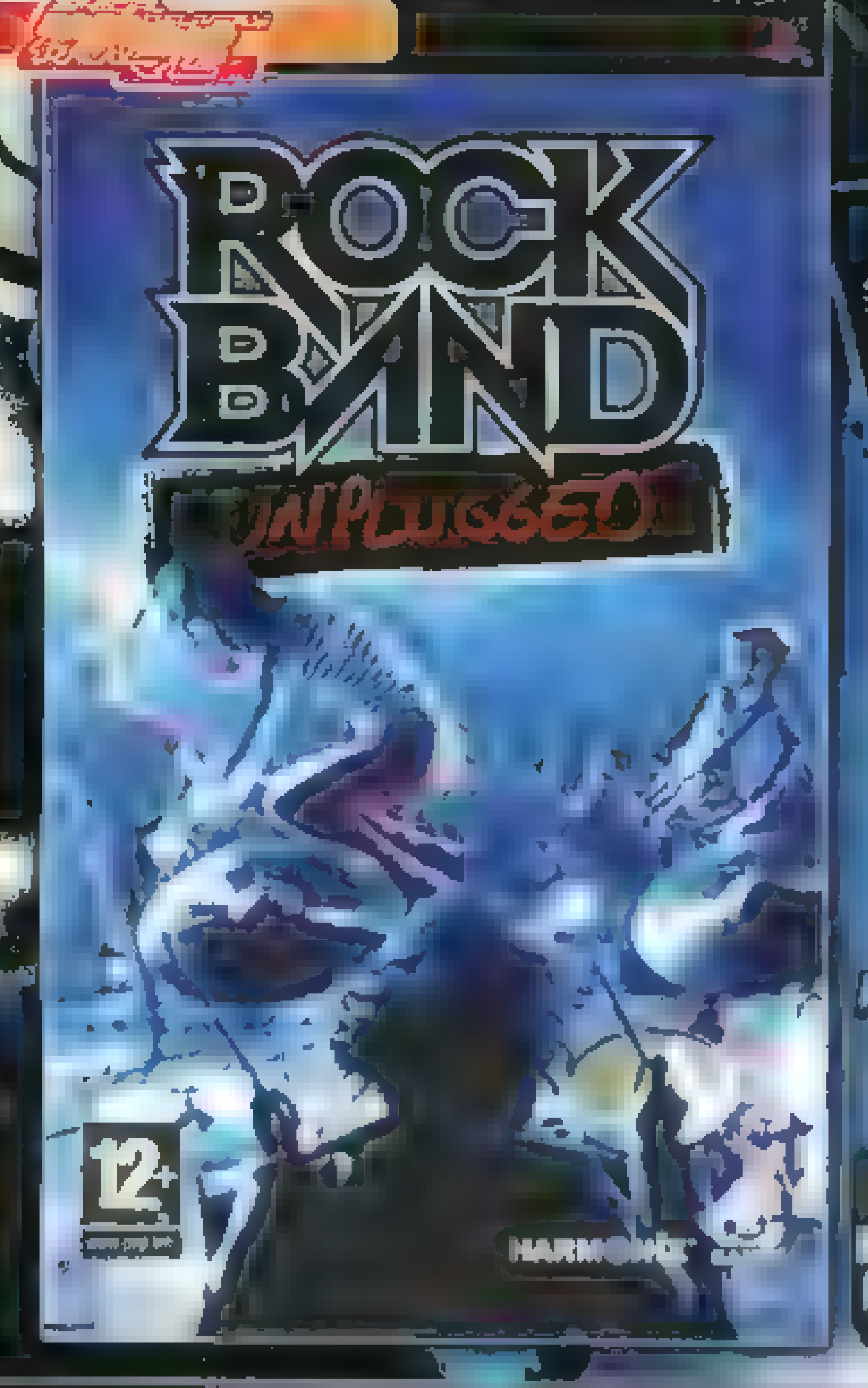
靴下にゃんこ 白い靴下をはいた猫とくらしはじめました

▲带着小猫一同上街玩。

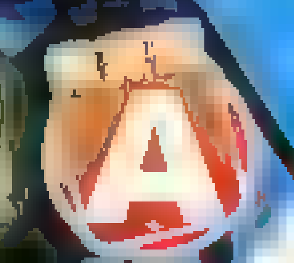
本作是一款专为爱猫人士设计的作品，日本玩偶公司San-x创造的人气角色——袜子猫将在本作中登场。在游戏中玩家要做的就是好好照顾与原本的主人失散的袜子猫，并将它的各种照片上传到博客中，以此来寻找小猫的主人。使用触控笔点击屋子内的道具，玩家就有机会触发与小猫相关的特殊事件，此时小猫会摆出各种有趣的动作以及表情，事件的数量多达150个。触发特殊事件后，事件的内容会自动被记录在博客中，接着还会有网友在博客中留言，阅读这些留言之后会出现新的可触发事件。本作中还收录了数个可爱的迷你游戏，成功完成这些迷你游戏的话，玩家还有机会获得各种各样的道具。

▲拍些照片上传博客，帮袜子猫找到主人

▲用得到的可爱的道具打扮小猫



《摇滚乐队（不插电）》的提前到来着实让包括笔者在内的音乐游戏FANS大呼过瘾，原本以为如此按键类音乐游戏的玩法大致相同且很难再有什么突破，但在游戏的一开始，这种想法立刻烟消云散，创新的系统使得本作绝对称得上是音乐游戏的一个华丽的转折点。不过也有玩家会觉得这种换来换去的玩法影响节奏感，不算是一个很好的创意。那游戏到底好不好玩，得玩家自个儿说了算！



文

美编

摇滚乐队 不插电

Rock Band Unplugged

PSP

玩法简单但难度不小

▲如果长按音符没有正确输入，则该音符对应的音乐就会从背景音乐中消失。

同以往的按键音乐游戏一样，通过←↑△○这四个按键来弹奏曲目，屏幕上方掉落下来的四种颜色的音符分别对应这四个键，当音符掉落到判定区域的瞬间按下对应的键即可，带有相应颜色尾线的即为长按音符，音符正确输入后，尾线由直线变为波浪线。因为要同时兼顾贝斯、吉他、鼓和演唱这四种音轨的演奏，所以在游戏过程中需要不断按L、R键来切换这四种音轨（每个音轨上都绘有该乐器的图案），面对如此忙碌的玩法，玩家需专心致志才行。

▲当该音轨上的音符全部弹奏完后，左边贝斯的音符刚好能衔接上。

游戏提供四种难度供玩家选择，Easy、Medium的难度都不高，每首歌曲的五颗五角星全部集齐基本不存在问题，Hard、Expert难度都比较高，下落的音符数量众多，所以在切换音频时衔接难度骤增，适合高水平玩家挑战极限，新手玩家可先于教学模式或者热身模式中进行练习，教学模式中会有详细的玩法介绍。另外，游戏的歌曲以摇滚乐为主，[illegible]不成问题。

巡回演奏会

获取FANS的青睐

游戏的目的就是要求玩家通过带领自己的乐队进行全球巡回演奏会，历经多达24座城市，每个城市都分配有若干首曲目。无论选择什么难度进行演奏，只要按照要求成功演奏一首曲目，那么乐队都会获得一定数量的FANS，FANS越多，乐队的人气就越高，从而离顶尖水平乐队的目标就越近。

特殊演奏要求

游戏中某些歌曲在演奏前还会有一些特殊挑战任务：如果此歌曲在演奏完后至少能获得四颗五角星，则系统会奖励双倍的金钱或FANS，如未挑战成功就没有任何奖励，玩家是可以自由选择接受与否的，还有一种就是组曲弹奏，玩家必须连续演奏2首以上的歌曲，歌曲可由玩家从解禁歌曲中自行选择，中途弹奏失败或是退出都会失去一定数量的FANS。

终止演奏

如果不断出现弹奏失误，则会发现屏幕左上角的进度槽中各音频图案都在下降，当降到最底层，则该音频弹奏彻底失败，并消失于背景音乐中。如此失败二次，该场演奏会则会被强行结束，并会丢失大量FANS。

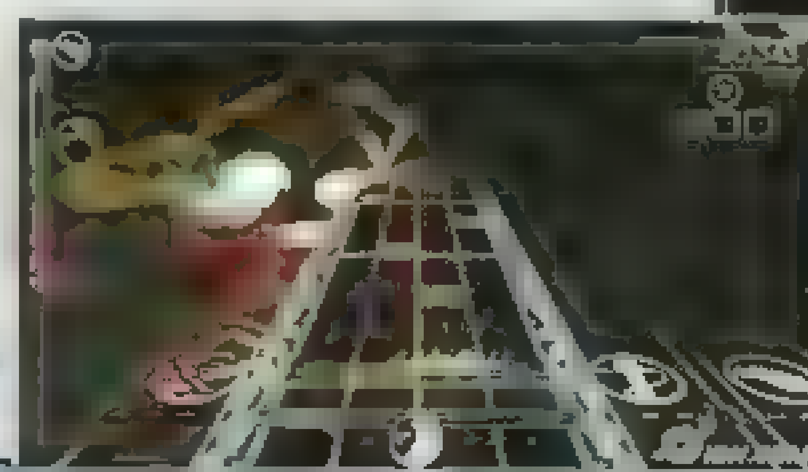
何为乐句

乐句是构成一首乐曲的一个具有特性的基本结构单位，如同一篇文章的一句话一样。本作强调的是“乐队”，而一个乐队自然不会只有一个人，玩家所要挑战的是同时进行四种音轨的音符演奏。当一种音轨上有音符落下时应立即按L或R键进行切换，切换后便会发现接下来的一段音轨是有白框效果的，这便是乐句。乐句会以最后一个体积相对较大的音符结尾，正确输入后玩家必须立即切换到另一个已出现音符的音轨。每当玩家在演奏一个乐句时，其他轨道上的起点就会后延，延迟时间足够将该乐句演奏完并切换轨道。如果音符输入错误，则该乐句的起点会后移，与此同时，其他音轨上的音符会准时下落，所以就会造成短时间内的小混乱，不过只要接下来都完美弹奏的话，危机很快就会消除。

▲提示音符的初始奖励分数为2000分，之后以1000分累加，最高5000分。

五角星获取心得

每首歌曲弹奏的最好成绩是获得五颗星，每弹奏完若干个乐句后就可获得一个五角星，五角星获得速度跟歌曲长度有关，歌曲越长速度自然就会慢些。游戏中音符弹奏错误的情况是不可避免的，但这会使得乐句的数量减少从而影响五角星的获得，此时就得借助游戏的能量槽系统。该槽位于判定槽的下方，弹奏过程中只要将音轨上的白色音符正确输入，能量就会慢慢积蓄，蓄到一半时即可发动。发动后，屏幕左上角进度槽上处于落后状态的音频会暂时得以上升，此时就算玩家偶尔出现几次弹奏失误，四种音频的进度都不会下降。哪怕是已彻底失败的音频，通过能量槽的发动都能得以复活。



▶当音频演奏失败后接下来的演奏中该音频不再掉落音符。

本作是由Twelve Games工作室开发的解谜动作类游戏，剧情虽然老套，但优秀的画面、精妙的关卡设计以及主角那丰富多样的动作要素，使得本作在欧美动作游戏中脱颖而出。笔者早前看到这款游戏的宣传视频时，就一直期待着本作的到来。

文 伊娃

美编 Jux

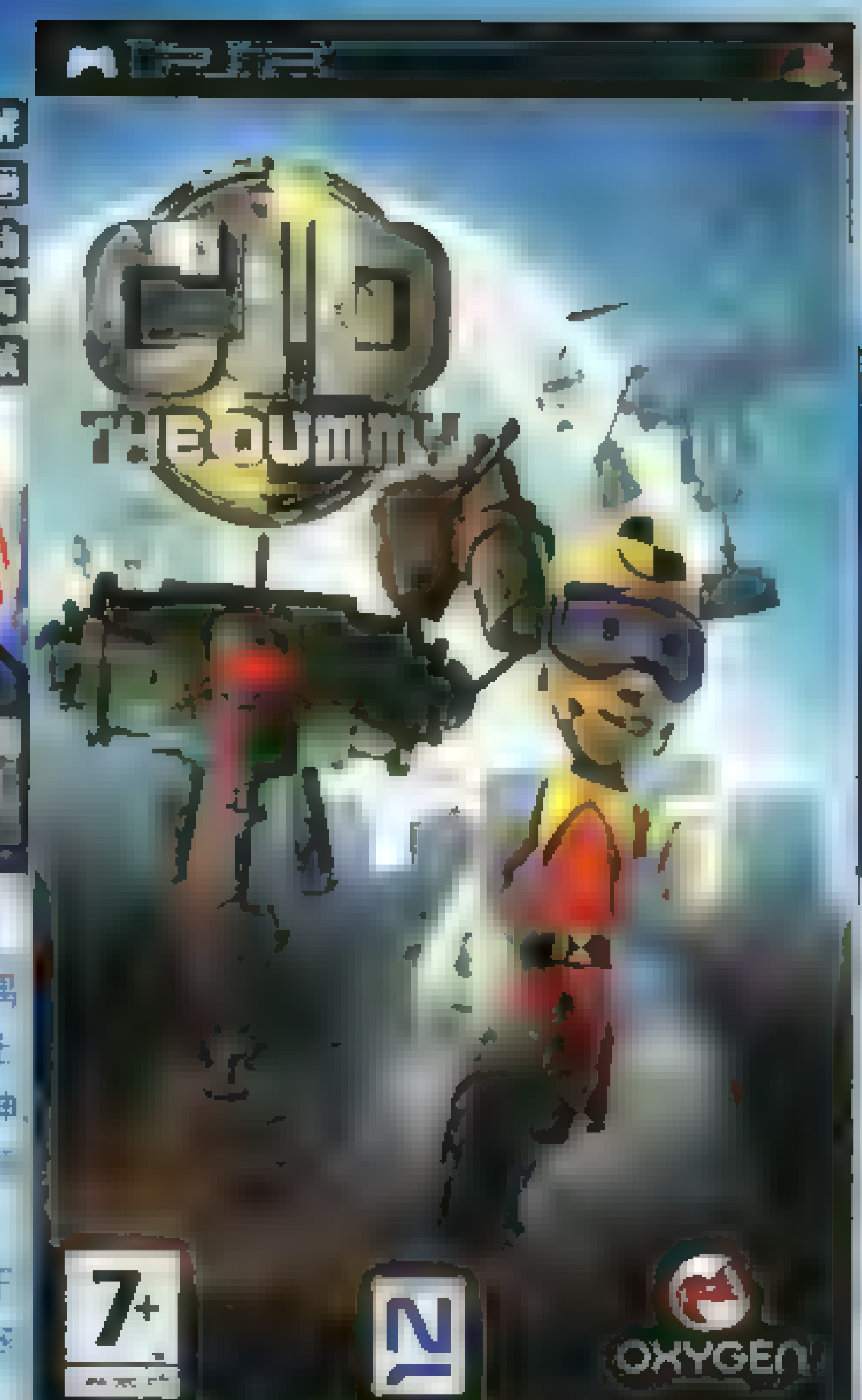
光环视频收听

B

人偶CID

CID The Dummy

PSP



STORY

游戏的故事发生在近未来的地球，人偶机器人拥有着巨大的市场。B.M. Werken博士为纪念自己的女儿制作了注入了他女儿的精神的人偶M[illegible]A，没料到却被一直怀恨在心的邪恶的D-Troit残酷地绑架了。为了救出女儿，B.M. Werken博士将最新开发的ESS系统搭载于人偶CID身上，并派遣他去敌人的基地完成拯救M[illegible]A的特殊任务。

基本操作

十字键	调整视角
滑杆	控制角色的移动
○	近距离格斗攻击/使用特殊武器攻击
□	特殊动作
△	切换出特殊武器
×	跳跃
L	水中潜水/连接发射器力攻击
R	水中上浮 潜入动作

游戏界面

①CID的剩余接关次数。
②BOSS的HP槽。
③Orbs道具的剩余个数。
④上方蓝色条状为CID的体力槽，下方电池状为CID的电槽。
⑤剩余子弹数量。

娴熟操控主角的各种动作才是制胜的法宝

本作最大的亮点之处就是主角CID各式各样的动作，比如跳跃、爬梯、游泳、点燃炸药桶、荡绳子等，都十分考验玩家操作的熟练度。

▲在水中前进着，注意小心躲避。

而在进行这些丰富多彩的动作的同时，对游戏的BOSS战和攻略关卡都起着决定性的作用。只要掌握好技巧，闯关自然变得容易得多。

◀切换成锤子便将敌手击住再攻击会事半

特殊动作

游戏引入了□键为特殊动作键是本作的一个精彩之处，当主角CID接近场景中的一些开关或按钮的时候，系统便会有□键图案提示。某些机关在被打开后会有时间限制，这时，通过滑杆与□键的配合，CID便能高速奔跑，从而缩短了移动时间。另外，在高速奔跑状态下配合一些弹射机关，便能轻易撞破挡在面前的墙壁等障碍物。

跳跃

跳跃这个动作在游戏中是最常用的，一般的躲避跳跃和跨越平台操作起来非常简单，但是游戏后期的很多关卡都对玩家的跳跃技巧作出了严格的要求，很多跳跃不仅要掌握好方向还要掌握好跳跃时机，比如两个转动的高台之间的互跳。

潜入动作

游戏中使用R键来进行各种潜入动作是避免惊动敌人的最好办法。面对关卡中设置的监视器时，操作CID走到墙边，然后按R键配合滑杆便可贴墙行走，从而很完美地躲过监视区域。一旦被监视器发现就会拉响警报，要会有敌人出现并主动进行攻击，并且触发警报后玩家将不能通过□键开启关卡中的机关。

游泳

游戏中还设有水路关卡，在水中CID不能进行主动攻击，只能靠L、R键完成下潜和上浮的动作来调整自己的游动方位，以躲避水中的水雷以及鱼形人偶。游泳会迅速消耗CID的体力槽，耗尽后便会开始消耗CID的HP值，幸好水中会有能够回复体力值的黄色球状的“Stamina Bonus”，当尽力收集。

必杀技

游戏中玩家每收集到10个Orbs道具便可增加一次必杀技（Panic Mode）的使用，按L键进行蓄力攻击，发动后CID会施展出威力强大的冲击波将身边的杂兵一扫而光，不过在享受秒杀敌兵快感的同时可要留意自己的Orbs道具剩余数量哦！

特殊武器的使用

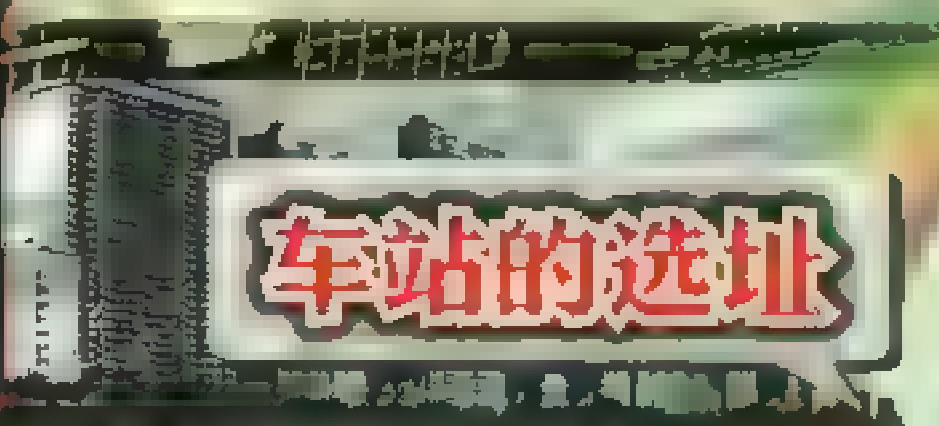
游戏中CID除了可以近身攻击外，还可以借助特殊武器进行攻击。特殊武器分为橡皮子弹、冷冻子弹和火焰子弹，这些子弹均适用于各种不同的场景当中。橡皮子弹是直线攻击，攻击范围小但是碰撞墙壁后还会反弹；冷冻子弹将敌人暂时冰冻后就能轻易将其干掉，另外还可用于火山关卡中将滚烫的台阶冷却以制造移动平台；火焰子弹的射程短但攻击范围广，用于将场景中的炮台点燃，甚至可将油桶、木箱等道具引爆。场景中的木箱和纸箱等是可以打破获取各种子弹道具的，请尽可能多地收集。

游戏关卡中的细节设计非常到位，战斗的爽快感也表现得淋漓尽致。此外，游戏中存在的大量的解谜要素……中的存关点太少，这对于不擅长操作游戏的玩家来说实在是件非常可怕的事

A列车ご行こうDS

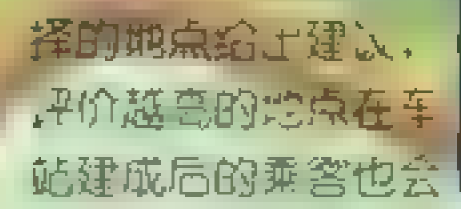
[illegible]

除了自由地图外，本作的每个地图都需要达成一定条件才能过关，过关的条件和城市的发展有关，每个地图的具体过关条件可以在“レポート”选项处查看。城市的发展主要是通过交通系统来促进，交通系统分为铁路和公路两种，设置方法大体相同，这里主要以铁路部分来进行说明。



车站的选址

要通车首先得设立车站，因为城市的发展都是从车站周边开始的，所以车站的选址十分重要。在建造车站时车长会根据玩家选择的地点给出建议，



评价越高的地点在车站建成后的乘客也会越多，但要注意车长的建议都只是根据该地现时的发展情况作出的评估，虽然有些地区还不太发达，但如果有发展的潜力，也是值得设立车站的，等车站把周边的经济带起来后，车站的乘客也会日益增多。

车站种类

列车车站根据对周边地区发展的影响程度可分为4种，分别是简易驿、驿舍、驿ビル和地下驿，其中最后一种是地下专用车站，地下驿除了建造的价格比较贵外，其他的功能都和驿舍一样，所以这里主要讲讲前面三个。

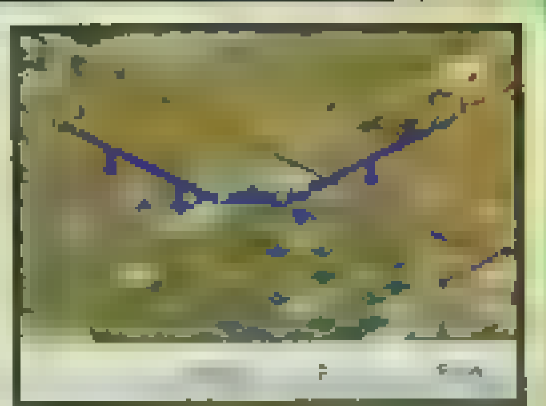
简易驿是最简单的车站，好处是建成后不需要支付维持费用，相反也不用指望这个车站能盈利。简易驿对周边地区的发展没有影响，不利于城市的发展，因此一般情况下都不推荐建造这种，但如果是只有货车行驶的线路或是作为偏僻地区的中转站，简易驿会是不错的选择。

驿舍在三种可发展车站中属于最便宜的，对周边地区的经济发展有一定的促进作用，常用作城市初期的建设。驿舍自身可盈利，不过相应地要支付一定的费用来维持车站运作，当收入低于维持费用的时候，则还会出现亏损的情况。

驿ビル也就是车站大楼，是四个种类的车站中对周边地区发展影响最有利的，相对建设费和维持费也相当惊人，常建设在繁华地段。另外如果后期城市发展加快导致驿舍的运载量时已经满足不了当前需要时，可以考虑将驿舍改建成驿ビル。

车站的主体是月台，月台分为简易、跨线桥付き、屋根付き三种，可在建设的时候选择，外表越豪华的月台建设费也就越高，但事实上三种月台除了外观不同外并没有实质性的差别，所以不想浪费钱的话选简易的就可以了。另外月台也有长度的设定，分为占3格用地和5格用地两种，虽然小的月台也可以停靠长车，但因为小的月台容纳的人数少，运载量也相对会少一些，玩家可根据具体的使用人数情况来选择月台长度，如果是货运专线的话，则可以不用顾虑乘客，直接选择小的月台以节省不必要的开支。

车站可通过增加月台来增加线路，从而增加车次，一个车站月台的最大数量为4个，也就是说可以同时停靠4辆列车。建造车站和铺设铁轨涉及到了占用地的问题，所谓的占用地，就是公司的预备用地，只有自己的公司有使用权，别的公司不能在这里建设。占用地可通过购买的手段获得，购买对象是未开发的土地和一些小型的住宅区或农业区，如果一块土地已经有大型建筑物在的则不能购买。所以想增加月台和线路的话，在车站建成初期就要从可发展性的角度考虑是否要把周边的土地也买下，否则周边土地被占用的话，将出现无法扩建的情况。另外要注意公司每年都会根据占用地的数量缴纳一定的税金，所以占用地过多只会增加无谓的开支，当有用不着的占用地时，可以卖掉以减少负担。

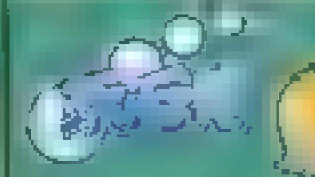


车站设置好后还需要规划路线，规划路线的基本是要把车站的一端和另一个车站的一端用铁轨连接起来。铺设铁轨的时候要注意不要弄得太曲折，因为如果想在两个车站之间再增加站点的话，就只能在横或竖着的铁轨上建造，虽然在蜿蜒的路线上建造车站可以采取把铁轨拆了重铺的办法，但这样做就多了一笔开支，同时还打乱了原先的路线规划。

资材放置点

如果是货车使用的线路，还需要在车站旁对资材的放置点进行设置，否则将出现无法装载货物的情况。资材就是城市建设所需要的物资，一般的城市工业区和市区都离得比较远，需要我们先把资材从工业区运出，再运到市区的资材放置点，这样资材才能得以被利用。每个车站都有一定的装卸范围，只要把资材放置点建在这个范围内，货车进站后就会自动装卸，但要注意如果两个站离得太近的话，最好不要把放置点建在它们装卸范围的交集里，否则很可能出现资材的装卸都在同一个放置点进行的情况。

车站的功夫都准备好后，接下来就可以设置车辆了。游戏中无论是列车还是汽车，都需要先生产出来，再配置到路线上才能运行。列车和汽车都有客车和货车两种之分，两种车型除了作用上不同外，运作方式上没有太大的区别。另外列车还有车辆编成数的设定，车辆编成数越多的运载量也就越高，可以根据实际需要随意更改。



要致富先修路这句话很好地在游戏中体现了出来，看着城市一点一点地因为车站发展起来很有成就感。但美中不足的是游戏中建筑物和交通工具造型都过于单一了，如果能结合地域特色增加不同的建筑物和交通工具造型，代入感会大大增加。

スローンとマクヘールの

謎の物語

なぞ ストーリー

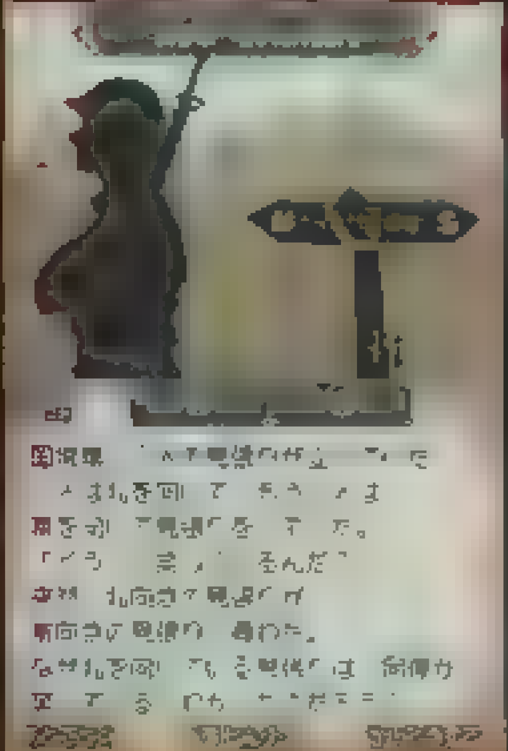
继《雷顿教授》系列"获得巨大反响之后，Level-5进一步加快了问答类游戏的制作步伐，而这款改编自畅销著作的《斯隆与马克海尔的谜之物语》便是首当其冲的一款作品。相比之前那些依靠瞬间的判断力来逼迫答题，或是那些单纯的选择题，本作在游戏方式上可谓十分新颖独特。到底特别在哪里，就请各位继续往下看吧。

スローンとマクヘールの謎の物語

文 雷伊 美编 潇潇

独特的玩法

本作取材自保罗・斯隆与德斯・马克海尔所撰写的水平思考推理游戏书籍《海龟汤》。所谓"水平思考推理游戏"，指的就是利用谜题中包含的词汇去向出题者询问，再利用出题者的回答来得出各种可能性的对话型游戏。在探究到惟一的真相之前，玩家可以进行各种各样的推理，非常考验玩家的思考能力和发散性思维能力。



举个不知道恰不恰当的例子，洋葱MM和其他小编们在一起吃饭，原本大家吃得很开心，但洋葱MM却突然在喝汤的时候伤心地哭了起来，请问这是为什么？这个时候，你可以利用该问题中出现的个别词汇来询问出题者，比如你可以向出题者询问"汤"一词，问出题者洋葱MM喝的是什么汤，然后分析是不是汤导致了洋葱MM如此伤心。最终，你可以推理出这样的答案：洋葱MM喝的是罗宋汤，她看到了里面的洋葱，想起了自己的同胞被如此鱼肉，不禁潸然泪下。

好了，知道了游戏的基本宗旨之后，下面我们就结合本作中的谜题一起来了解一下游戏的操作、系统和更进一步的玩

基本系统

进入一个谜题之后，上屏会显示与谜题相关的剪影式插画，而下屏则是谜题文字。在谜题的文字中，我们可以发现其中有些词汇上有蓝色的波纹，这代表这些词汇是可以向出题者进行询问的。用触控笔选择词汇之后，会进入下一个选择环节，此时要用触控笔将自己选择的关键词和可能与其相关的词汇连起来，再选择“询问”（[illegible]），就可以进行询问了。询问的结果会在下屏中显示，如果你的问题问到了点子上，在下屏给出询问结果时还会有“问得好”（[illegible]）等赞扬的字样，并且出题者在给出询问结果的同时，还会额外告诉你一些与其相关的其他重要信息。

[illegible]得到的重要信息会涨缩成隐藏关键词，这样下屏上方锁住的格子就会开锁。被锁的格子多少代表该谜题隐藏关键词的个数，向出题者询问这些隐藏关键词，往往可以得到与问题答案有着重要关联的提示。当然，如果你对自己的判断有信心，不一定要将所有隐藏关键词全部解锁，可以直接挑战答案。

如果你被问题所困，长时间无从下手，助手安娜（左下角屏幕中的黑色小人）就会给予你一些特别的提示。提示可以通过点击下屏中的“提示”（[illegible]）指令来进行查看。自己推理得出的一些重要线索也会收录在这里。如果你觉得自己对问题的答案已经胸有成竹，那么选择下屏右下方的“解答”（[illegible]）就可以答题。解答是以选择题的形式来完成的，出题者会询问你若干与谜题相关的问题，如果你全部回答正确，那就代表你确实看透了问题的真相，得出了正确的结果。

例题说明　剩下的苹果

房间里有一只装了6个苹果的篮子和6个女孩。女孩们每人拿了一个苹果，但篮子里最后却还剩下一个苹果，这是为什么？

在这个问题中，房间、苹果、女孩、篮子等都是可以询问的词汇。我们先来问问看“苹果”。选择“苹果”之后，该词汇的周围又会出现几个可能与之相关的其他词汇。用触控笔将“苹果”和“顺序”连接起来，得知女孩们是按照顺序来拿苹果的。由于这个问题问在了点子上，出题者会额外告诉你最后拿苹果的那个女孩似乎有些秘密。此时，下屏中解锁了第一个隐藏关键词“最后的女孩”。点击“最后的女孩”，并将其和“篮子”连接，再将“篮子”与“拿走”连接，这样就会形成“最后的女孩是否拿走了篮子”这样的询问。其实到这里，问题的答案已经比较明显了：最后的那个女孩不仅拿了苹果，连装苹果的篮子也一起拿走了，所以篮子里才会剩下一只苹果。

文 [illegible]眉 美编 皓晔

有罪×無罪

裁判員推理ゲーム

B

有罪×无罪

日本于5月21日正式开始实行法庭上的陪审员制度，同日，这款以陪审员制度为题材的文字类AVG也如期上市。一方面，本作对陪审员制度起到一定程度的宣传作用，另一方面也通过实际游戏过程给予玩家警醒，意识到身为一名陪审员的责任之重大。流程上相当正统的本作完全再现现实法庭的审判流程，玩家也能从中学习到诸多法庭知识。

光环 [illegible]

法庭，不是为被害者家属复仇的私刑场

早在本作之前，不少日媒就借助各种手段对陪审员制度提出过疑问。由于陪审员是在普通公民中选出，除了要与案件当事人没有私人关系外并没有太多限制，这就不可避免出现感情用事、法律知识缺乏等问题。玩家在参与案件时首先要摆正自己的位置，避免先行代入感情的意气用事，杜绝对被告人行为和动机的一切猜测，所有的判断都要依据证词和证物。在身为普通公民时，我们见到一宗凶暴的犯罪往往很容易地丢出“抓了就毙”的心态，如果没有遏制这种心态的觉悟，你就无法成为合格的陪审员。

提问

这是获得新[illegible]的方法。在控方和辩方分别对被告人[illegible]提问完毕后，法官会随[illegible]提问[illegible]包括玩家在内的6名陪审员都有平等的提问权[illegible]提问的内容[illegible]中记录下来的[illegible]因此玩家[illegible]提问的方法大[illegible]控制在问题上面[illegible]

次へ

听取

[illegible]向被告人和证人提问[illegible]

评议

评议是指在当日法庭审理完毕后，[illegible]裁审员与法官等人举行的非公开讨论，[illegible]当天获得情报，讨论案件中涉及到案件的关键词，[illegible]如果该关键词有可能发生[illegible]表示[illegible]为无罪[illegible]如果玩家对评议结果不满意[illegible]果玩家不能出示足够的证据来证明自己的观点，也是无法扭转关键词的偏向的。

殺人　自殺
カードの未払い金
被害者の保険金
現場にいた人間
シアン化カリウム
抗アレルギー剤
事件後の行動
決定

整个案件的审理有两次评议机会，[illegible]一次中间评决，虽然每个人做出的判断并不固定，不过最终的投票结果基本与所有关键词的倾向[illegible]。如果评议时大部分关键词都偏向有罪判决，那么最终的投票结果一定是有罪投票多于无罪投票。

最终判决

根据第二天的评议结果为被告定罪，投票结果采取少数服从多数。在被告有罪的情况下，玩家还要[illegible]刑期，在判刑中[illegible]执行犹豫[illegible]被告[illegible]人一定时间的考察期，如果被告在考察期内表现良好，就不再执行原判刑期；如果被告在考察期内再度犯罪并被判决，那么[illegible]次判决的结果加上第一次的刑期[illegible]缓刑[illegible]刑期在3年以下的方能执行缓刑。

現住建造物等放火

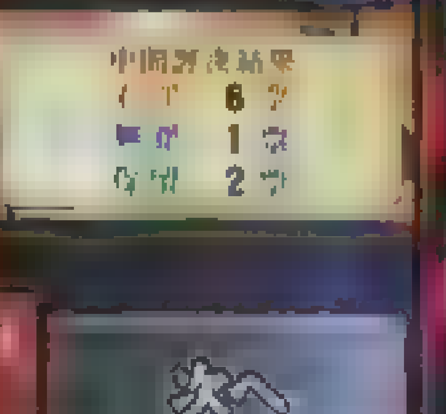
量刑

懲役3年　執行猶予4年

決定

事件完成度

本作中的事件存在着"不确定性"[illegible]评议的结果[illegible]发生改变[illegible]被告经由不同玩家之手，有可能无罪释放，也有可能被施以重刑，不管何种结果，这次的审理都会自然结束[illegible]的是每章审理结束后的"事件完成度"[illegible]没有达到100%[illegible]玩家都不算[illegible]把握了案子的来龙去脉[illegible]获得[illegible]关键的提示[illegible]审理[illegible]要以BAD ENDING[illegible]完成度[illegible]玩家[illegible]完全无视地进入下一章节。



除了[illegible]审理过程[illegible]本作

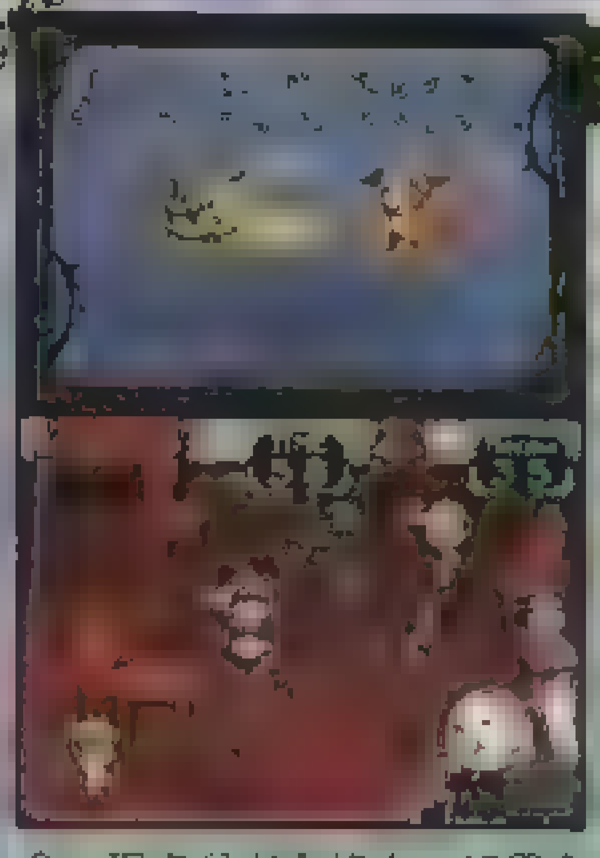
黑执事
Phantom & Ghost
本作根据拥有大批女性Fans的漫画作品《黑执事》改编而成，剧情基本为原创。虽然游戏的故事是以「幽灵」为题材，不过实际上并没有什么恐怖气氛，反而充满了搞笑要素，下面就让我们来看一看吧。
文 泽濑 美编 漫青
黒執事 ファントム アンド ゴースト
B
故事介绍
多视点
一开始玩家可以选择从夏尔或是塞巴斯蒂安的视点进行游戏，虽然两人所遇到的基本都是相同的事件，不过从不同的视点去看的话能发现不一样的东西。只要以其中一个视点将游戏通关，玩家便可以选择从游戏的原创角色史黛拉的视点进行游戏，通过她的视点玩家才能彻底了解事件的真相。
神出鬼没的田中先生
特定剧情结束后玩家能获得自由行动的机会，此时玩家可以操纵角色在豪宅中移动，寻找藏在屋子各处的「田中先生」。进入某个地点后下屏右下角会出现三个选项，最下方的选项为离开房间，上面两个则是专用来寻找田中先生的道具，分别是放大镜和清理工具。选择放大镜后用触控笔点击画面可将
56

处的田中先生，如果使用放大镜后没任何发现的话田中先生很有可能是躲在背景的后方，此时我们可以选择清理工具，接着利用触控笔在画面上来回划动，以此将田中先生用来隐藏自己的背景擦掉。整个屋子中隐藏着上百个田中先生，找到一定数量后玩家可以获得公仔之类的收藏品。如果只想看剧情而对物品收集不感兴趣的话，自由行动开始后玩家可点击画面右下角的「MAIN STORY」直接进入主线剧情。

迷你游戏

可爱的迷你游戏是本作的亮点之一，玩家经常需要通过完成迷你游戏来推进剧情的发展，下面为大家介绍几款迷你游戏的具体玩法。

捉老鼠



玩家要做的是在限定时间内将画面中四处乱窜的老鼠全部捉住。用触控笔点击老鼠便可将其丢进网中，不过有一点要注意，那就是捉老鼠时画面上会出现许多小的人。如果在点击老鼠的时候不小心点到这些人身上的话会发生事故，事故不仅会浪费掉玩家很多时间，还有可能增加场上老鼠的数量。

擦盘子

在限定时间内将指定数量的盘子擦干净，并让女佣放回橱柜便可。擦盘子很简单，只要利用触控笔在盘子的褐色色块上来回划动，将色块擦掉即可。比较让人操心的是笨手笨脚的女佣，她在拿盘子的时候很可能会犯错，将玩家辛苦擦干净的盘子打碎，这样玩家就要重新擦。为了避免她犯错浪费时间，玩家要随时留意女佣，当她的头上出现“？”时立刻用触控笔点击她，可以防止她打碎盘子。

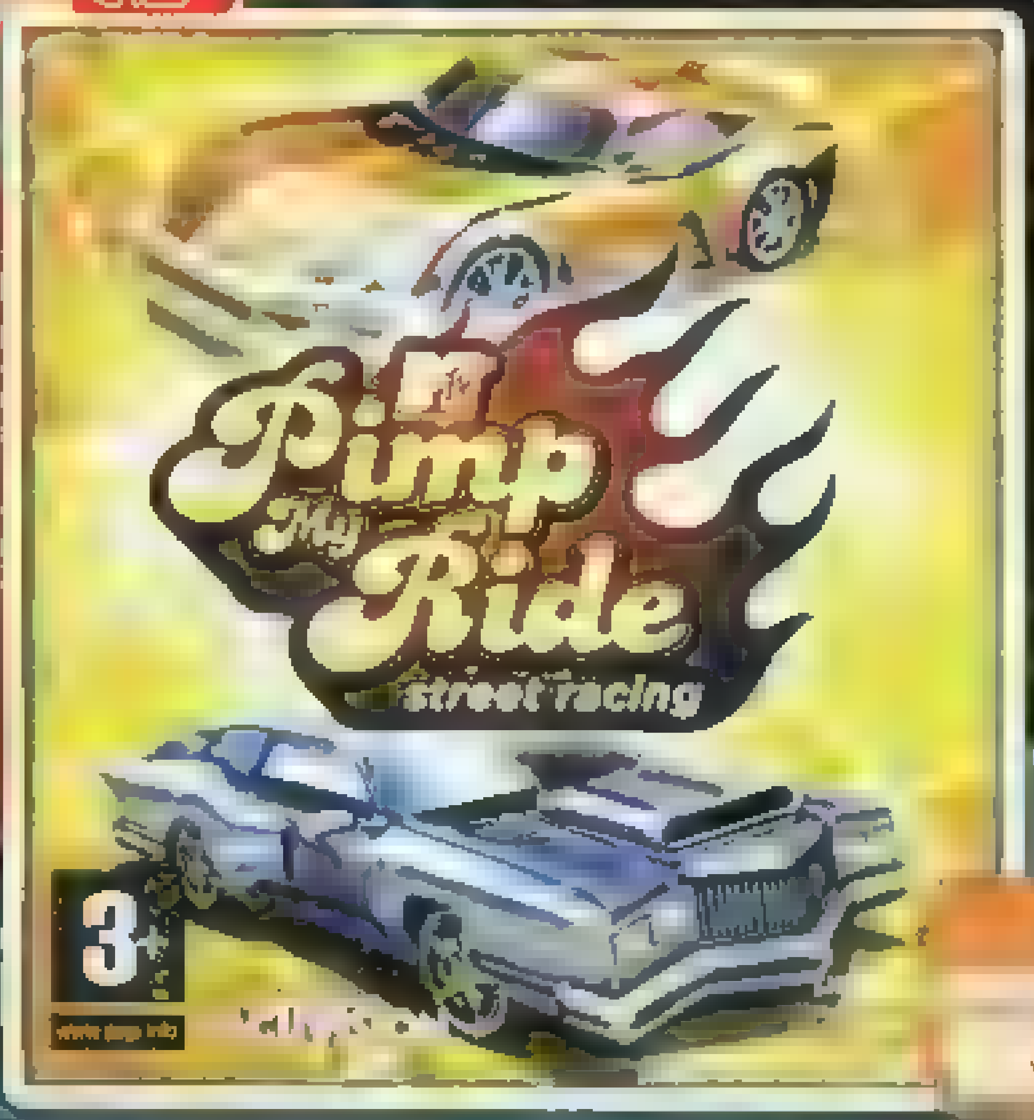
战斗

敌人不会对玩家进行攻击，玩家只要在敌人出现时点击其身上的图标便可将其打倒，限定时间内打倒指定数量的敌人便可过关。敌人出现时身上均有一个白色图标，随着时间的推移会由白变黄，接着变成红色，变成红色就表示他准备逃跑了，尽量在其逃跑前将其打倒吧。

舞会

游戏开始时画面的下方会出现一条槽，槽上有个小图标以极快的速度来回滑动着，用触控笔点击屏幕可让其停下。成功让图标停在槽上中央的蓝色部分，角色便能顺利舞蹈。随着成功次数的增加，下屏左上方乐符形的槽会增加，蓄满后便可顺利过关。

▲注意若没能让图标停在槽中央部分的话，角色跳舞时很可能会撞到其他人，这样会使乐符槽减少。



两年前发售的PSP版《嘻哈飙车族》的游戏重点比较倾向于改装赛车方面，使得玩家能自由发挥想象力来彰显自己的个性化设计。而此次登陆NDS的本作则不然，本作着重强调玩家在比赛过程中的驾驶乐趣和刺激感，当然改装车辆这一要素自然不会删除，玩家依然可以在外观、性能方面尽情DIY。

文 伊娃
美编 Juxi

Pimp My Ride Street Racing

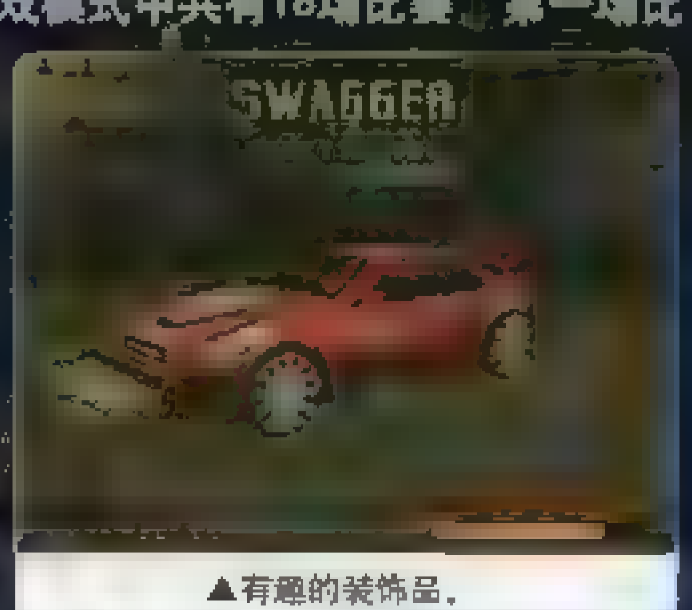
简易操作

游戏中赛车的操控十分简单，而且还特意设置了两种风格的操作方法供玩家选择，以下是Type A。

L	脚刹
R、A	加速
B	下一首曲目
X	手刹、倒车
Y	切换视角
左右键	方向
L+左右键	漂移

模式介绍

本作分为飚车模式以及快速游戏模式。在快速游戏模式中共有18场比赛，第一场比赛获胜后才可解禁下一场比赛，且每场比赛玩家只能使用规定的赛车。飚车模式是本作的主模式，下面详细介绍。



▲有趣的装饰品。

Pimp 飚车 车的改装可从外观和性能两方面着手，外观方面分为轮毂、车头、车尾、贴纹、装饰品，而性能方面则提供引擎、轮胎、悬浮液以及刹车各项的改装。玩家需要通过在赛事中获胜或者收集金币等方法不断获得分数，达到一定分数后就会解禁相应物品。

Car Selection 汽车选择 本作中共有普通车、老爷车、肌肉车、跑车和超级跑车5种类型的汽车可供玩家选择，一共25辆，且汽车的性能依次增强。同样，汽车也是需要玩家在获得一定分数的情况下解禁。

Championship 锦标赛 改装好自己喜欢的车辆后即可切入主题了，锦标赛赛事中共有20个比赛场地，这些场地需要依次解禁，每个场地的比赛都规定有三场不同性质的赛事，满足该场赛事的要求并最终获得前三则该赛事获胜，三场赛事都获胜后则会解禁出一个特殊挑战赛(后面详解)。途中固定放置的氮气瓶用于瞬间提高速度，收集到后无需手动启动，赛车会自行加速一段时间。因为是街头赛车，所以在比赛中的路途上会有很多挡路的普通汽车，一旦撞上这些汽车或者撞到道路护栏，赛车的速度都会减慢，

赛事类型

[illegible]

该赛事的难度不高，玩家只用打破一次圈记录即可，其他圈没有破纪录也没关系，但还有个前提，就是赛事结束后玩家必须最终拿到前三才行。每次经过起点时都会显示玩家是否有打破纪录，如若打破则会在上屏的中央出现一个蓝色沙漏，如若没有则会显示多于历史记录的秒数，提醒玩家在后面再接再励。该赛事的达成也是需要技巧的，仔细观察下屏的地图会发现有些浅蓝色的小道，很多时候这些小道都会比正常赛道要便捷得多，所以在赛道记录挑战赛中，走捷径是取胜的关键所在。另外要注意的是，对于没修完的公路小道，玩家要保证一定的车速才能飞跃至另一端。

◀地图上紫色的圆点代表玩家控制的赛车，红色则为其他参赛赛车

[illegible]

该赛事的完成是有一定难度的，前期的车辆速度都比较慢，在过弯道时比较好控制而不容易撞到护栏，但在后期赛车的性能越来越好，速度高了惯性就自然很大，十分考验玩家的驾驶操控能力。漂移过弯道时一定要遵循"外进内出"的原理，在速度非常高的情况下过小弧度弯道有两种方法，要么将加速键松开再按上，这样赛车的速度会减慢，至少在这瞬间不会加速，要么保险起见——刹车，刹车也是有讲究的，脚刹后赛车会很快停住，而手刹则会慢一些，推荐手刹。赛事要求达成后并取得最终前三则赛事完成。

[illegible]

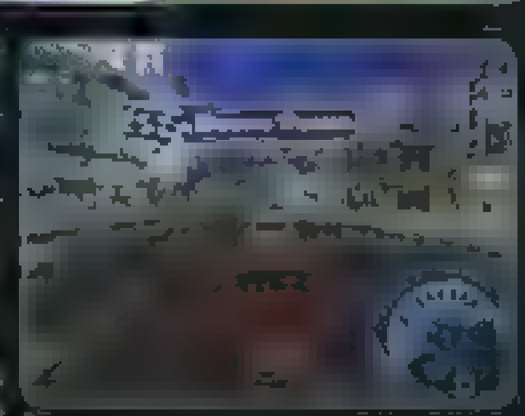
▲每收集一个金币会有100分的奖励。

其实在这三种赛事中，路途上都会放有10个金币，只不过在本赛事中，金币是必须要全部收集齐的，一般来说在小道比较多的赛事中全部收集是有一定难度的，因为这些小道上很有可能会有金币，所以玩家要分配好路线，前一圈没经过的路径要在后一圈补上，才能保证10个金币全部收回，同样，在集齐金币的情况下并获得最终前三，则该赛事达成。

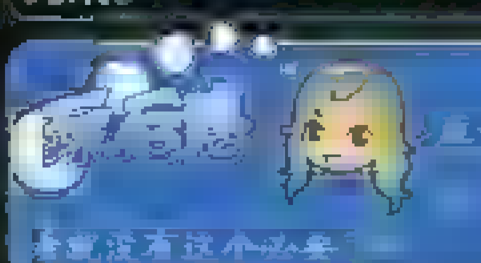
[illegible]

每个比赛场地的三场车赛全部获胜后则会解禁该附加赛事，该赛事大致分为要求玩家完成各种各样的挑战赛，挑战赛基本都是以下几种：在规定时间内冲破终点，每圈结束后处于最后名次的车辆将被淘汰，追逐目标车辆，保持自己的车速高于规定车速，禁止撞擅道路护栏，在规定时间内到达每个记录点。

赛车启动技巧



在每场比赛的开始，赛车启动的快慢对于整场比赛的胜败起着至关重要的作用，汽车启动时只要掌握好技巧便能很快将对手们抛之脑后，关键就在于启动前的加速技巧，千万不可将速度升到最高，这样赛车启动起来非常慢，注意观察上屏的时速表，按住加速键，在速度达到1档最高时松掉再按住，如此保证指针一直在黄色和红色区域内活动后，在发出"Go"的指令的同时按住加速键不松开，保证其第一时间提升至2档就很容易冲出重围。

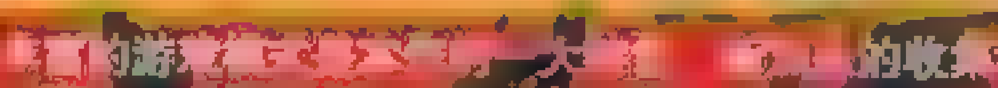


文 kotlover

BLEACH 灵魂升温6

BLEACH ヒート・ザ・ソウル6

PSP



游戏模式介绍

故事模式

体验原作剧情的模式，几乎包含了原作动画大部分主线剧情，此外也收录了剧场版的部分情节，游戏中有大量的剧情介绍和对白，让没看过原作的玩家也能大致熟悉剧情。

※在这个模式完成相应角色的情节后就可以在其他模式下解锁原本不能使用的隐藏角色。

冠军锦标赛

在这个模式下可以选择自己喜爱的角色参加以淘汰制或循环制为赛制的冠军锦标赛，不同的冠军锦标赛有着不同的规则限制，当然奖励也有所不同，完成低等级的锦标赛后就可以继续向高等级的锦标赛挑战。

※在这个模式下取得不同锦标赛的冠军后可以获得相应的灵魂代码和改造零件，取得的锦标赛冠军越多，在灵魂改造时的能力上限也就越高。

街道模式

其实就是一般的『街机模式』，一路过关斩将直到击败最终BOSS为止。

※在这个模式下通关后可以得到相应的灵魂代码和改造零件。此外所使用的角色还可以在鉴赏模式下查看角色图鉴和声音等资料。

对战

这个模式是以电脑为对手的人机对战，具体又分为『自由战斗』、『生存竞争』和『食虚』三个模式。『自由战斗』顾名思义，『生存竞争』类似于一般的生存模式，在有限的体力下尽可能地击败更多对手；而『食虚』也类似于生存模式，只是每击败一名对手就可以吸收他所装备的改造零件来暂时强化自身能力。

※在这个模式下可以获得灵魂代码和改造零件，“食虚”模式下可以获得曾经吸收过的全部改造零件。

通讯对战

这个模式是供玩家之间无线联机对战，具体分为『自由战斗』和『海盗战斗』两个模式。『海盗战斗』是以使用角色所装备的灵魂代码为赌注，战胜的话可以得到对方的灵魂代码，失败的话则会把自己的灵魂代码输给对方。

灵魂改造

在这里可以原创属于自己的灵魂代码，并使用相应的改造零件进行强化改造，可以创造出独一无二的灵魂代码。

训练模式

分为『训练』和『教学』。『训练』是设定好电脑对手作为活靶子或者是演练对象，『教学』则是讲解游戏操作和系统，无论是新老玩家都需要关注一下。

鉴赏

在这里可以查看角色的声音和图鉴等资料，如果有『《灵魂升温》系列』前5作的存档的话还可以在这里进行联动。

设定

对游戏进行基本设置，存档和读档也是在这里设置的。

系统操作分析

BLEACH

……斗游戏，首先必……

基本操作部分

……内容……

移动：通过方向键来完成，其中『上方向』和『下方向』分别对应3D格斗游戏的侧移动，而不是跳跃或者下蹲。『后方向』是后退或者防御，注意本作中没有站防和蹲防的区别。连按两次『上方向』或『下方向』可以使用『瞬步』动作，连按两次『前方……是……撤退。

弱攻击： 默认按键×，攻击判定出现快，但攻击范围和攻击力比强攻击要差一些，适合牵制或者作为连续技起手。

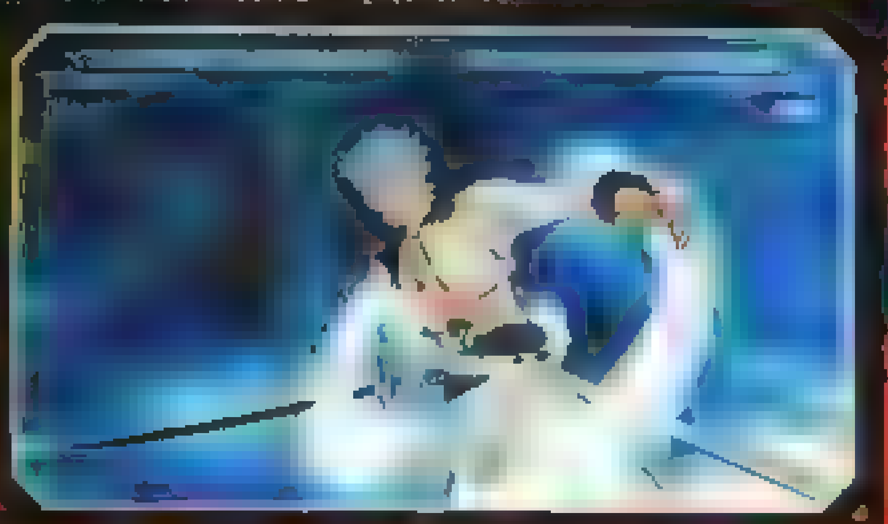
强攻击： 默认按键○，攻击判定较慢，但攻击范围和攻击力更高，同时按下“后方向键+○”是投技，不过有明显的失败动作。此外，很多角色配合其他方向键和○可以使用出原作中的必杀技，如蓝染的“黑棺”、白哉的“六杖光牢”等等。

蓄积&释放灵压： 默认按键□，持续按住□键可以使灵压槽能量上升，很多特殊动作是通过消耗灵压来完成的，所以保证灵压的积蓄是很重要的。在蓄积灵压的过程中松开□键可以使出灵压释放把对手弹开使其出现硬直。快速连按两次□键（第二次□键可以长按），可以使用灵压冲刺，和一般冲刺不同的是在冲刺过程中可以抵消掉对手的飞行道具。

跳跃： 默认按键△，在空中再次按下△可以进行空中冲刺。空战一般不是3D格斗游戏的主题，所以跳跃往往是为了应付对手的投技。

连锁攻击： 依次按下不同的按键可以使用出不同的“按键型连续技”，为了和广义的连续技区别开来，这里称其为“连锁攻击”。不同角色的连锁攻击以及按键指令都完全不同，在游戏中可以随时在帮助菜单中查看相应指令。

灵压奥义： 同时按下□+×或□+○可以使出灵压奥义，也就是传统意义上的“超必杀技”，需要消耗一档灵压。



特殊操作部分

这部分[illegible]以[illegible]条件限制，如[illegible]不同，那么即使是相同[illegible]出完全不同的技巧。这部分相对[illegible]细看清楚下文的介绍。

攻击部分

重型粉碎： 灵魂代码为“攻击形式”或者灵魂代码中配有“heavy smash”零件时，即使攻击被对手防御，对手依然要损失少量体力。

致命后方攻击： 灵魂代码为“快速形式”或者灵魂代码中配有“fatal back attack”零件时，从对手背后攻击命中时所造成的伤害会增加。

飞溅灵魂： 灵魂代码为“技巧形式”或者灵魂代码中配有“splash soul”零件时，在灵压释放时可以使对手浮空，便于空中追打。

防御部分

还击防御： 灵魂代码为“攻击形式”或者灵魂代码中配有“counter guard”零件时，在防御时按下○键可以作出反击，但是要消耗一定灵压。

移动防御： 灵魂代码为“快速形式”或者灵魂代码中配有“moving guard”零件时，在防御时按下○键可以快速向后方移动。

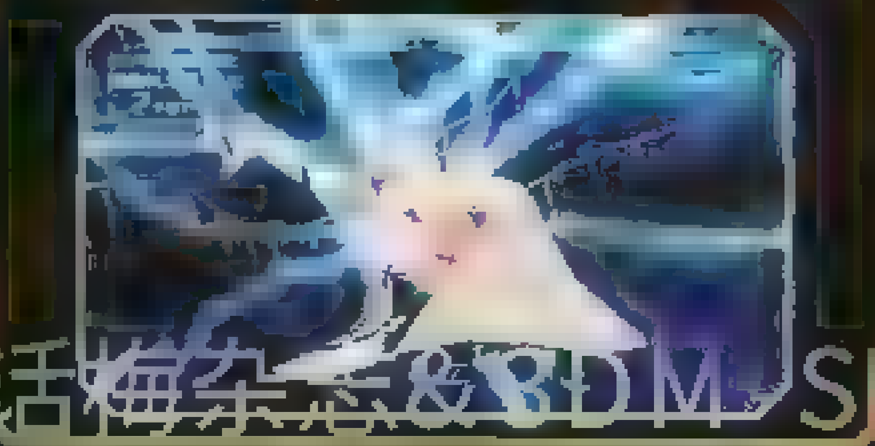
从容防御： 灵魂代码为“技巧形式”或者灵魂代码中配有“just guard”零件时，在快要受到攻击前的一瞬间防御，可以将对手的攻击弹开并使其出现硬直。

特殊攻击部分

灵压辉映： 灵魂代码中配有“soul blade”零件时同时按下□+△，命中后在指定时间内连按×或○键，之后可以使用乱舞攻击。

灵压重击： 灵魂代码中配有“soul blow”零件时同时按下□+△，命中后可以使对手浮空，便于空中追打。

灵压冲刺： 灵魂代码中配有“soul charge”零件时在与对手相隔较远时同时按下□+△，可以使用灵压冲刺，效果等同于连按□键的灵压冲刺。



灵压逆转：灵魂代码中配有“soul reverse”零件时同时按下□+△，可以使用灵压逆转，使对手力量强化状态无效，若对手组队时还可令其强制换人。

单人和组队部分

灵魂爆发：限定单人战时，在攻击时按下R键可以强制取消攻击动作，借此可以自由组合连续技，使用灵魂爆发时需要消耗一定灵压。

援助攻击：限定组队战时，在可以换人的状态时按下R键能呼唤搭档进行援助攻击。

交换搭档：限定组队战时，在可以换人的状态时按下L键，可以和搭档进行替换。

替身援助：限定组队战时，在可以换人的状态下受到对手攻击时按下L键能呼唤搭档替自己承受攻击，搭档受到的伤害仅为1/4。

力量强化：在灵压两档全满时，同时按下L+R可以使出力量强化，在力量强化状态时，可以无限使用灵压奥义或者消耗灵压的其他技巧。此外，单人战和组队战时还有其他不同的特效。

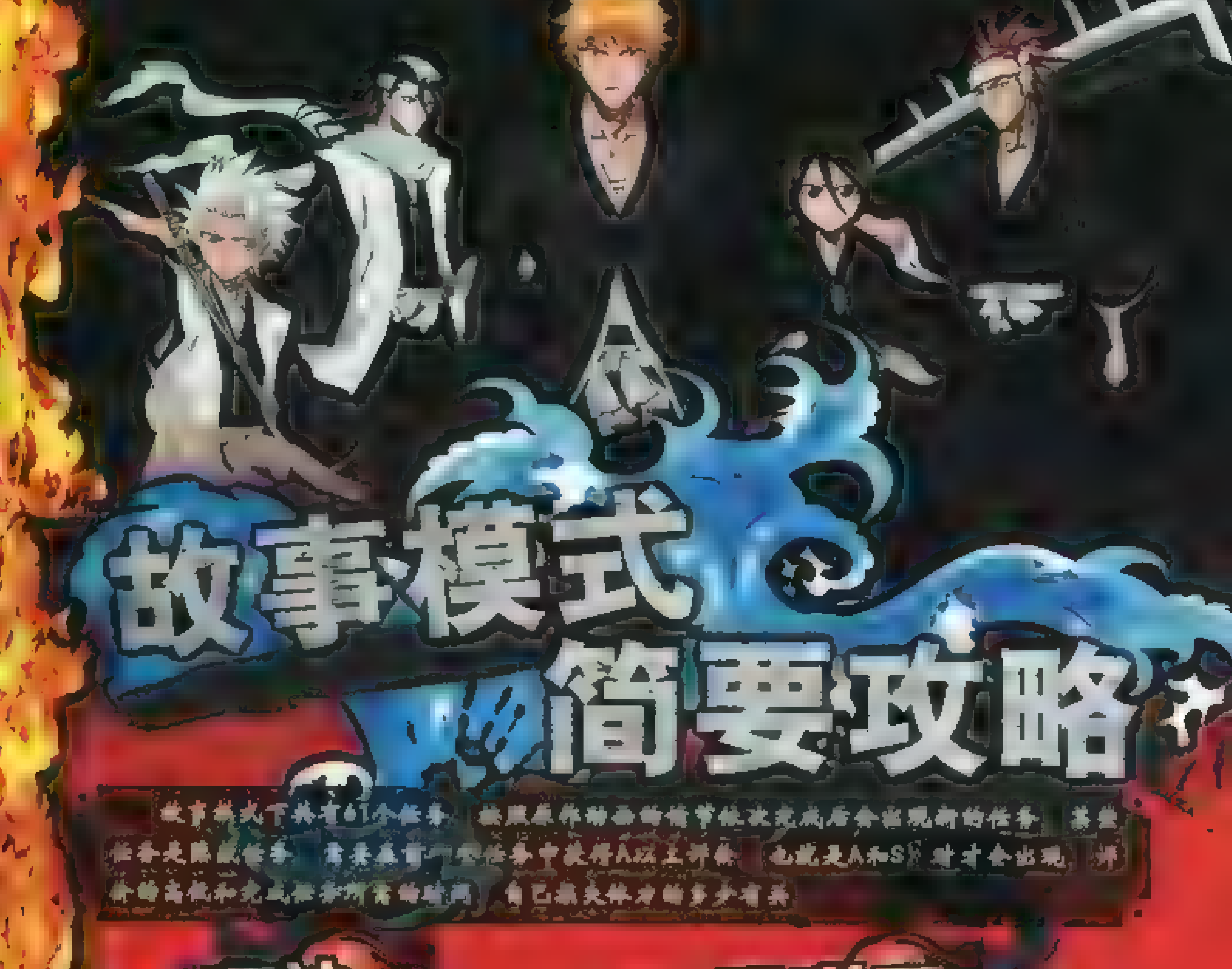
单人战：力量强化的持续时间内，角色的攻击动作可以任意取消，包括用灵压奥义来取消普通攻击动作，所以可以轻易构成威力强大的连续技。此外，部分有多个形态的角色在力量强化后可以进行下一阶段“变身”，如各队长升格为卍解，十刃成员变为归刃形态等等，但是只能升格一次（一些拥有三个形态的角色，只能选择第一形态的角色变为第二形态，或是从第二形态变成第三形态，选择第一形态的角色最多只能升到第二形态，不能升到第三形态）。

黑崎一护　斩魄刀——→始解——→卍解
朽木露琪亚　义骸——→始解
石田雨龙　普通——→Seele Schneider
茶渡泰虎　普通——→恶魔的左手
虚一护　始解——→卍解
平子真子　普通——→虚化
猿柿日世里　普通——→虚化
朽木白哉　始解——→卍解
阿散井恋次　始解——→卍解
斑目一角　始解——→卍解
日番谷冬狮郎　始解——→卍解
诺伊特拉　普通——→归刃
古里姆乔　普通——→归刃
索马利　普通——→归刃
涅尔　普通——→原貌——→归刃
萨尔阿波罗　普通——→归刃

（当然了，原作动画中并不是只有这些角色才有“卍解，归刃”之类的能力，其他角色的相应能力以灵压奥义的形式表现出来，如涅茧利等人。）

组队战：力量强化的持续时间内可以无限换人或者使用各类援护动作，此外，在这期间使用的灵压奥义会自动变为“W灵压奥义”，也就是双人组合超必杀技，一般的W灵压奥义是两人依次出场使用一次灵压奥义，而部分特定的角色组合还有特殊的W灵压奥义，这就是名副其实的“合体技”了。

黑崎一护（始解）←→涅尔（普通）
黑崎一护（卍解）←→虚一护（卍解）
黑崎一护（卍解）←→茜雫
朽木露琪亚（始解）←→朽木白哉（卍解）
石田雨龙（Seele Schneider）←→阿散井恋次（始解）
井上织姬←→松本乱菊
茶渡泰虎（恶魔的左手）←→甘夫拜
四枫院夜一←→碎蜂
日番谷冬狮郎（始解）←→草冠宗次郎
更木剑八←→斑目一角（始解）
市丸银←→蓝染物右介
东仙要←→阿暗
诺伊特拉←→涅尔（原貌）
乌鲁基欧拉←→古里姆乔（普通）
萨尔阿波罗（普通）←→阿罗尼洛
多鲁多尼←→缇鲁蒂
平子真子（普通）←→猿柿日世里
涅茧利←→萨尔阿波罗（归刃）
石田雨龙（普通）←→石田龙弦
握菱铁哉←→浦原喜助 过去
六车拳西←→白
浮竹十四郎←→京乐春水



故事模式 简要攻略

故事模式下共有61个任务，按照原作动画的情节依次完成后会出现新的任务，某些任务是隐藏任务，需要在前一些任务中获得A以上评价（也就是A和S）时才会出现，评价的高低和完成任务所需的时间、自己损失体力的多少有关

死神代行篇

No.01 黑崎一护 VS 阿散井恋次

任务说明：没有什么难度，但想要取得高评价，就要尽量保证不受到伤害。

No.02 朽木白哉 VS 黑崎一护

任务说明：白哉实力很强大，要取胜并不难，注意有2分钟的时间限制。

No.03 黑崎一护 VS 浦原喜助

任务说明：要点就是要用灵压奥义终结对手，请注意在最后时刻保留有足够的灵压就行了。

露琪亚救出篇

No.04 黑崎一护 VS 市丸银

任务说明：对手的灵压和体力不可见，但一护已经变成始解状态，实力强出不少。

No.05 黑崎一护 VS 斑目一角

任务说明：需要注意的是在这个任务中双方都无法防御，尽量抢攻争得先机。

No.06 黑崎一护 VS 阿散井恋次

任务说明：双方攻击力都上升为两倍，更加适合速战速决，没有什么难度。

No.07 吉良井鹤 VS 雏森桃

任务说明： 注意雏森桃一开始就是灵压全满状态，千万不要中了她的灵压奥义。

No.08 黑崎一护 VS 更木剑八

任务说明： 更木剑八全程处于超级装甲状态，一般攻击无法使其出现硬直，可以靠投技来对付。

No.09 石田雨龙 VS 涅茧利、涅音梦

任务说明： 本关中自己的体力在不停地下降，需要速战速决。

No.10 阿散井恋次 VS 朽木白哉

任务说明： 恋次一开始就是灵压全满的状态，活用力量强化后的特效，取胜非常简单。

No.11 更木剑八 VS 东仙要、狛村左阵

任务说明： 本关对手的灵压和体力不可见，自己也不能够积蓄灵压，也就是说无法使用消耗灵压的技巧，但并没有什么实质上的困难。

No.12 绫濑川弓亲 VS 桧佐木修兵

任务说明： 一开始自己的体力很低，但是使用灵压奥义命中对手时就可以回复体力，只要灵压奥义顺利命中，接下来就很轻松了。

No.13 黑崎一护 VS 朽木白哉

任务说明： 两位强人卍解后的实力对决，因为一开始就是灵压全满，可以活用力量强化后的特效。

No.14 四枫院夜一 VS 碎蜂

任务说明： 两位瞬神的对决，而且彼此的速度又得到强化，很爽快的一场战斗。

No.15 京乐春水、浮竹十四郎 VS 山本元柳斋重国

任务说明： 对手的实力很强，攻击力还会持续提升，但是这组断背搭档的实力更强，正好可以借此见识下W灵压奥义的威力。

No.16 黑崎一护、阿散井恋次 VS 蓝染惣右介

任务说明： 蓝染实力很可怕，灵压和体力又不可见，与其作战时压力很大，不过一护和恋次毕竟是组队，靠车轮战还是有把握取胜的。

破面出现篇

No.17 黑崎一护 VS 平子真子

任务说明： 平子拥有混乱攻击，被打中后方向和按键操作都会混乱，除了这点外也没什么难度。

No.18 黑崎一护 VS 阿暗

任务说明： 很棘手的一关，阿暗拥有双层体力，攻击力又很强，与其硬拼很难有什么胜算，这就考验玩家的操作技巧和连续技能力了。

No.19 阿暗 VS 茶渡泰虎、井上织姬

任务说明： 本关要求2分钟以内取胜，时间比较紧，而且对手是组队出战，如果让他们有过多的替换机会，想在时限内取胜就有些难度了。

No.20 浦原喜助、四枫院夜一 VS 阿暗

任务说明： 注意本关中使用普通攻击命中时自己也会受到反弹伤害，多用投技或者灵压奥义比较好。

No.21 朽木露琪亚 VS 古里姆乔

任务说明： 在无法防御且体力逐渐下降的状态下坚持30秒，条件看似苛刻但掌握好侧移和瞬步的时机后，拿S评价也并不难。

No.22 黑崎一护 VS 古里姆乔

任务说明： 古里姆乔实力很强，灵压奥义的威力又高得惊人，是一场恶战。大家务必要练好操作一护的基本功，依靠自己的实力去战胜对手。

No.23 东仙要 VS 古里姆乔

任务说明： 双方体力只有一半，尽量去抢攻速战速决，不给对手喘息的机会。

No.24 黑崎一护 VS 虚一护

任务说明： 虚一护的攻击力和速度都很高，但防御力很低。本关中又是初始灵压全满外加灵压奥义上升的状态，靠力量强化或灵压奥义连发就可以轻松获胜。

No.25 矢胴丸莉莎 VS 黑崎一护

任务说明： 虚化的一护很强，而且又是超级装甲状态，好在莉莎的机动性很强，灵压奥义也不差，多利用投技和灵压奥义还是不难找到取胜机会的。

No.26 猿柿日世里、平子真子 VS 黑崎一护

任务说明： 本关要求2分钟内解决对手，正好可以借这个机会看看两人的合体技。

No.27 黑崎一护 VS 古里姆乔

任务说明： 一护只有在使用灵压奥义进入虚化状态后才可以对古里姆乔造成伤害。不过虚化的时间很有限，最好能多积攒一些灵压后再去虚化。

No.28 松本乱菊、日番谷冬狮郎 VS 侍比

任务说明： 胜利条件是用W灵压奥义命中对手，所以比较简单，开局后注意积蓄灵压即可。

虚圈入侵篇

No.29 黑崎一护、石田雨龙 VS 涅尔

任务说明： 普通形态的涅尔很好对付，别因为她可爱就不忍心下重手哦！

No.30 朽木露琪亚、阿散井恋次 VS 黑崎一护

任务说明： 很容易的一关，一护防御力很低，而且很容易被破防，可以轻松搞定。

No.31 黑崎一护 VS 多鲁多尼

任务说明： 多鲁多尼需要在力量强化后才可以对他造成伤害，所以一开始把全部注意力集中在积蓄灵压上，之后再一鼓作气灭掉他。

No.32 石田雨龙 VS 缇鲁蒂

任务说明： 要求2分钟之内解决缇鲁蒂，注意抢攻不难完成目标。

No.33 茶渡泰虎 VS 甘天拜

任务说明： 双方灵压奥义的威力都提升，但是茶渡泰虎的灵压奥义是当身技，想要顺利命中需要更好的技术，而甘天拜又喜欢近身抢攻，没有太多蓄积灵压的机会。所以个人建议还是多用普通攻击稳扎稳打，依靠牵制来争取蓄积灵压的机会。

No.34 诺伊特拉 VS 茶渡泰虎

任务说明： 要求2分钟内解决对手，诺伊特拉的攻击范围很远，尽量避免对手近身就很容易取胜。

No.35 朽木露琪亚 VS 阿罗尼洛

任务说明： 阿罗尼洛的实力比较强，而露琪亚的体力和灵压又在不断下降，注定了本关是一场恶战。这里没有什么取巧的方法，只能事先多提高一下自己的操作水平了。

No.36 石田雨龙、阿散井恋次 VS 萨尔阿波罗

任务说明：虽然萨尔阿波罗实力很强，但是雨龙和恋次的W灵压奥义的威力也不是盖的，一旦命中后就几乎能奠定胜局了。

No.37 黑崎一护 VS 乌鲁基欧拉

任务说明：乌鲁基欧拉的攻防能力得到过强化，是一个非常难缠的对手。多利用力量强化后的特效去攻击可能是个比较理想的方法。

No.38 古里姆乔 VS 乌鲁基欧拉

任务说明：本关中双方的体力在不断下降，不过乌鲁基欧拉的能力没有那么变态了，相比上一关来说是轻松的多。

死神VS十刃篇

No.39 黑崎一护 VS 古里姆乔

任务说明：古里姆乔非常厉害，发动归刃后更是噩梦般的存在。相比之下，一护的招数真是土得掉渣，但这也是没有办法的事情，多多捕捉电脑的出招破绽吧，活用力量爆发后的连续技，取胜会轻松得多。

No.40 阿散井恋次、石田雨龙 VS 萨尔阿波罗

任务说明：萨尔阿波罗的归刃形态比较擅长牵制和远距离攻击，近身时相对比较差，但恋次和雨龙本身也是擅长远攻的角色，不过关键是威力强大的W灵压奥义一发下去差不多就搞定了。注意要在2分钟之内获胜。

No.41 萨尔阿波罗 VS 阿散井恋次、石田雨龙

任务说明：依旧是2分钟之内获胜，所控制的角色变成了萨尔阿波罗，难度比上一关更大。理想的取胜之道就是力量强化，靠强力的连续技重创对手，最好不给对方替换搭档的机会。

No.42 黑崎一护 VS 诺伊特拉

任务说明：黑崎一护的体力只有1/5且无法防御，而诺伊特拉还是超级装甲状态，好在本关胜利条件只是坚持存活30秒，这就考验大家的闪避水平了。诺伊特拉的攻击范围很大，有时候一味闪避反而效果不好。

No.43 涅里耶尔 VS 诺伊特拉

任务说明：涅尔的原貌形态登场，力量强化后进入归刃形态就可以对诺伊特拉造成伤害了。归刃形态的涅尔虽然不能防御，但却是超级装甲状态，干掉诺伊特拉是很轻松的事。

No.44 更木剑八 VS 诺伊特拉

任务说明：诺伊特拉全程处于超级装甲状态，不过剑八的实力也很强，多利用灵压奥义和投技可以化解对手超级装甲所带来的优势。

No.45 朽木白哉 VS 索马利

任务说明：白哉实力很强，打索马利这种角色几乎不费什么力气，利用飞行道具和背后攻击可以轻松取胜。

No.46 涅茧利、涅音梦 VS 萨尔阿波罗

任务说明：萨尔阿波罗很不好对付，而且本关中他还会不断回复体力，即使靠两人交替打车轮战也没有什么便宜可占。但近战仍是萨尔阿波罗的弱点，个人建议用机动力更强的涅音梦来抢攻会更好一些。

No.47 更木剑八 VS 诺伊特拉

任务说明：虽然剑八的体力只有1/2，但是诺伊特拉也不再是超级装甲状态，比之前的任务中要好对付得多。

No.48 黑崎一护 VS 乌鲁基欧拉

任务说明：一护再战乌鲁基欧拉，这次的限制条件是必须灵压全满后才可以造成伤害，一开始全力积蓄灵压即可。

No.49 日番谷冬狮郎 VS 赫莉贝尔

任务说明：赫莉贝尔的攻击力都很高，是一个需要认真应付的对手，而小白一开始只是始解形态，对拼起来比较吃亏。最好先力量强化，升格成为卍解形态后再展开攻击。

死神过去篇

No.50 平子真子 VS 猿柿日世里

任务说明：日世里的灵压会不断上升，不过本关难度不大，按照常规打法即可。

No.51 浦原喜助 过去 VS 猿柿日世里

任务说明：[illegible]禁止使用强攻击，玩起来总有种一条腿走路"的感觉，多用灵压奥义来攻击对手吧！

No.52 猿柿日世里 VS 平子真子

任务说明：双方仍然禁用强攻击，不过日世里机动性很高，轻攻击判定又强，很轻松就过关了。

No.53 六车拳西、白 VS 东仙要

任务说明：本关中己方两人的体力只有一半，而东仙要的体力和灵压均不可见，硬拼会非常吃亏。建议多利用各种援护动作来周旋，用W灵压奥义一锤定音，正好也趁这个机会见识下两人的"特殊合体技"。

No.54 平子真子、罗斯 VS 猿柿日世里

任务说明：虚化后的日世里拥有双倍攻击力，而己方又不能使用灵压奥义，不过自己毕竟人多势众，注意别硬拼就没问题了。

No.55 浦原喜助 过去、握菱铁裁 VS 蓝染惣右介

任务说明：要求在两分钟内解决看不见体力和灵压的蓝染，其实很简单，浦原的"下+○"是当身攻击，对喜欢进攻的蓝染非常有效，待灵压攒满后用W灵压奥义终结他就行了。

No.56 蓝染惣右介 VS 平子真子

任务说明：要求两分钟内获胜，但基本没什么难度，正好可以借此机会感受下蓝染的强大之处。

剧场版夕暗篇

No.57 茜雫 VS 黑崎一护

任务说明：对手的跳跃能力有所增强，但实际并没有什么感觉，按照常规方法作战即可。

剧场版反叛篇

No.58 日番谷冬狮郎、黑崎一护 VS 草冠宗次郎

任务说明：双方的灵压槽一开始就全满，这还犹豫什么，赶快力量强化后用W灵压奥义吧！

No.59 桧佐木修兵、吉良井鹤 VS 日番谷冬狮郎

任务说明：本关中小白的移动速度有所强化，而且本身机动力就不俗，所以抢攻是没有好果子吃的　耐心防御等待小白出现破绽后，再予以还击就可以了。

剧场版 忘却篇

No.60 黑崎一护 VS 黑暗露琪亚

任务说明：本关中无法使用灵压奥义，而且黑暗露琪亚的实力的确很强，但都到了这种地步，没有什么任务能真正难倒玩家了。

灭却师 相传篇

No.61 石田雨龙 VS 石田龙弦

任务说明：难度不大，主要是给玩家一个使用石田雨龙的机会。全部61个任务完成后，故事模式的完成度就是100%了。

灵魂代码及灵魂改造

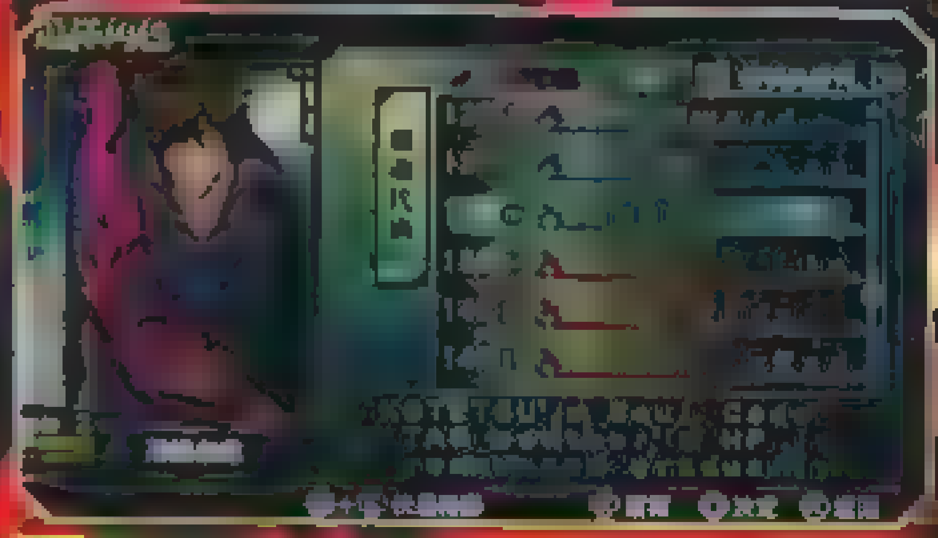
BLEACH

灵魂代码是本作的一大特色，它[illegible]提升角色能力的[illegible]攻防能力，或者[illegible]角色一些原本没有的特[illegible]灵魂代码的种类[illegible]大部分游戏模式后的奖品都是灵魂代码，所以收[illegible]也不算很[illegible]除此之[illegible]在灵魂改造[illegible]还可以[illegible]由自己命名的灵魂代码[illegible]应的改造[illegible]进行改造，[illegible]作出独一无二的灵魂代[illegible]是非常有趣的。

全灵魂代码一览

[illegible]“快速形式[illegible]区别[illegible]在[illegible]

武而已。



注：红色代表“攻击形式”的灵魂代码，蓝色、黄色分别代表的是“快速形式”和“技巧形式”的灵魂代码。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
001	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	HP上升
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	攻击力上升，[illegible]力下降
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
012	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]但自己不能普通攻击
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

《BLEACH·灵魂骨血6》不失为PSP上的一款格斗佳作，内容丰富和忠实原著是它的优点，而且游戏全程都是真人语音，对于笔者这样有声癖好的人来说更是有吸引力。要说缺点的话那就是人物建模还略显生硬，在3D场景下更缺乏真实感。另外，灵魂代码系统比较鸡肋……不过瑕不掩瑜，……对这种素质的动漫改编作品……

文 阳光学员 R　编 雷伊　美编 Juxi

GROWLANSER
グローランサー

当年PS上的《梦幻骑士》以其独特的风格获得广大玩家的好评：初代中的许多优秀元素，例如战斗系统、休假系统等都被续作很好的发扬光大。这次PSP的《梦幻骑士》一代复刻版在原有基础上增加了两名新角色以及新的分支事件对老玩家来说也算是不小的诱惑吧。新玩家也可以借机感受一下本作的魅力

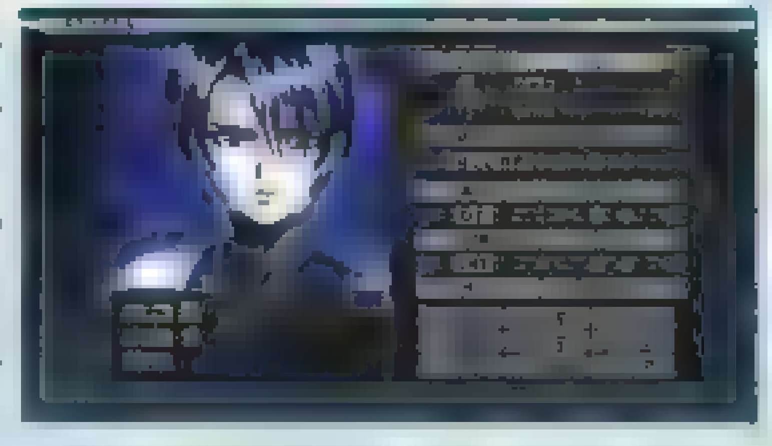
光环视频收录

B 梦幻骑士
グローランサー
PSP

人物状态、数值

WPN	武器
AMR	装备
ACC	饰品
AT	攻击力
DF	防御力
STR	体力
INT	智力
MV	移动速度
ATTACK SPEED	攻击速度

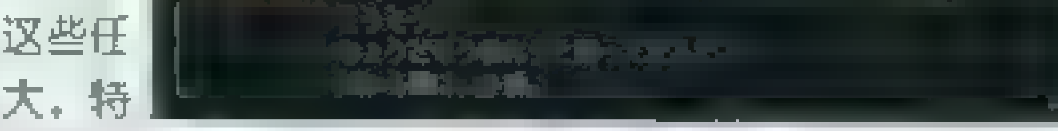
STR不但影响角色的最大HP，还影响角色在战斗中对异常状态的抗性；ATTACK SPEED会影响角色攻击后的硬直时间，这项数值越低硬直时间就越短，这个数值主要跟装备的武器有关，一般来说威力越大的武器ATTACK SPEED值也就越大。



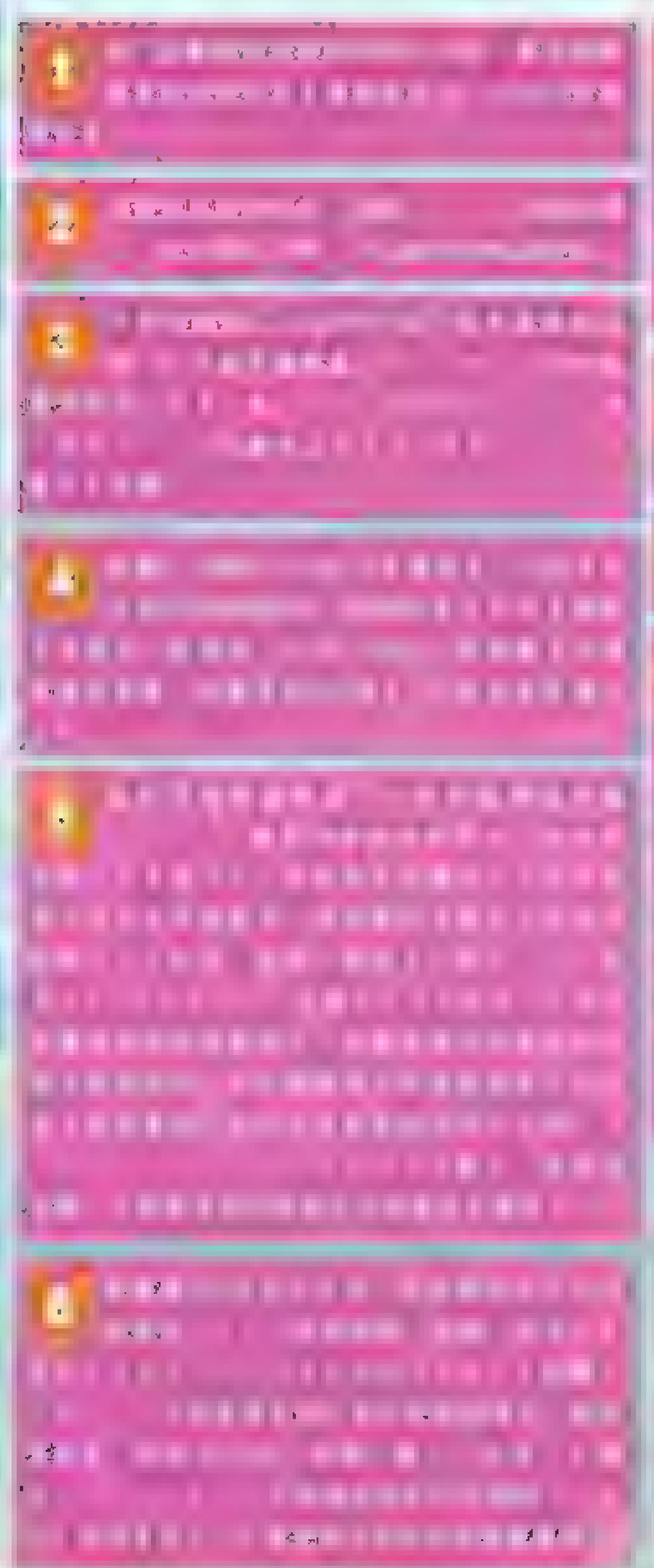
急所	受到该属性攻击时伤害2倍
弱点	受到该属性攻击时伤害1.5倍
普通	没有修正效果
半减	该属性攻击伤害减半
无效	不会受到该属性攻击的伤害
吸收	吸收该属性攻击伤害，即受到该属性攻击时回复HP

人物升级后会根据各自的成长率来提升角色的各项能力，升级时还会获得用来习得技能或魔法的BONUS POINT，1~10级时每升一级获得1点BONUS POINT，11~20级时每升一级获得2点BONUS POINT；21级以后每升一级获得3点BONUS POINT。

购物事件



游戏刚开始不久，宫廷魔术师桑德拉会叫主角出门购物，这时候在城里会有许多决定主角初期能力值、成长率、初期能学会的技能、魔法等分支任务，这一系列数量众多的分支任务就组成了这个购物事件。这些任务做与不做对主角自身的能力影响很大，特别是成长率，那简直是天壤之别，所以推荐大家最好花费些时间完成购物事件里的全部分支。



战斗相关

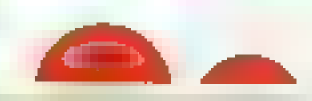
游戏中的敌人是可见的，靠近敌人一段距离后就会自动进入战斗，如果不想战斗只需要和路上的敌人保持一定的距离就可以了。进入战斗后就会有各种选项出现，玩家需要指定各种战术以及指令来对敌人进行攻击。

ATTACK	使用当前装备的武器攻击敌人，不同武器的攻击范围不同 每位角色都能装备两种武器
GUARD To～	保护某个对象 使用该指令后，角色会围绕在保护对象周围，防止敌人靠近
SPELL	使用魔法
ITEM	使用道具以及变更装备
AUTO AUTO ALL	前一指令只有同伴才有，使用后同伴自动按设定好的作战策略行动；后一指令为主角专有，使用后所有同伴自动行动，想要中止同伴的自动行动需要按△打开菜单变更进行
MOVE	可以命令角色移动到战场的任意地方，用于变更站位，拦截敌人等，当主角移动到战场[illegible]
DEFENSE	防御敌人的攻击
STATUS	查看角色当前状态

在角色进行攻击指令后会处于硬直状态，这时候角色头像下方的等待槽会开始慢慢减退，减退完之后才能进行下次攻击，在这期间我们可以根据战场的状况来随时改变角色的行动，按下△就能对所有角色的行动进行变更了，不同的武器进行攻击后等待槽里需要减退的量也会有所不同。使用魔法、道具以及变更装备都要花费额外的时间才能完成，当魔法咏唱完毕后是可以选择施放或者不施放的，如果是回复一类魔法可以提前咏唱，等敌人攻击后再施放到受伤的人身上。

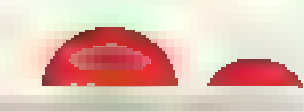
休假相关

休假事件



当流程到达某个阶段时，系统会根据之前的战斗评价来给予我们2~3天的休假时间，在休假时间里我们可以和成为同伴的角色对话增加好感度，而且与部分同伴的结局条件也需要在某次休假里触发特殊事件，因此宝贵的休假时间是我们和同伴培养感情、观看特殊剧情的重要途径。到休假的时候，系统会给出在流程中已经出现的休假地点提供选择，选择地点后就可以和同伴们对话触发事件了。需要注意的是，每个同伴的特殊对话都要在特定的地点才会触发，比如ルイセ是在王都ローザリア、ウォレス是在观光地コムスプリングス、ミシャ是在魔法学院等等，由于一个地点基本只对应一至两名角色，所以请决定好攻略对象后再进行选择吧。

领地设施



第3次休假后就可以得到领地，建设之后就可以和同伴在这里游玩了。领地是一个相当于游乐园的地方，在这里和同伴游玩不会触发特殊事件。靠近好感度最高的同伴会被主动要求与之同行，领地内的设施需要建设之后才能使用，并且某些设施还需要雇佣到对应的人员后才能够使用，以下是可雇佣到领地工作的人员。

料理人 王都ローザリア，宿屋内，选择"はい"之后问题答案：いいえ、はい、いいえ、いいえ、いいえ

料理人・和食 第9次休假后，ガラシ一ルズ 街上的旅人 选择"はい"、"はい"

画家 ブローニュ村，左上方的女性居民

造形家 矿山街ヴァルミエ 宿屋内

歌手 グランシル 宿屋内

剧团 三田大 ランエル 宿屋内

乐师 バーンシュタイン王都，城里左边的大屋雇用后获得サウンドテスト

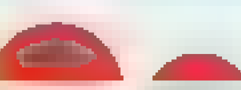
占卜师 领地建造游船小屋后，到デリス村的宿屋可以找到占卜师

分支事件及补遗事项

ティピちゃんキック

游戏中所有同伴都存在好感度，当然其中也包括一开始就和主角在一起的精灵型魔导生命ティピ，不过讨好她的方法比较特殊，必须被她飞踢后才能增加与她的好感度。游戏中很多地方都可以被踢，想要达成ティピ的结局其中一个很重要的因素就是被踢次数。

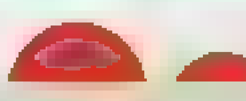
ティピの可能性



ティピちゃんキック和ティピの可能性都是想要达成ティピ结局必不可少的元素，下面列出所有ティピの可能性获得的地点。

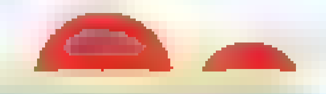
1	ランザック边境关口，左边小屋的凹陷处
2	クレイン村右上出口处的楼上
3	オリビエ湖洪水流过处 右边尽头
4	ガラシールズ右上出去，右边尽头偷听密谈的大厦，左边的凹陷处（仅在ジュリアン动员部下起兵时能得到）
5	クレイン村右上，瀑布后的洞穴里，村长儿子的遗体所在处
6	第二次遇到操纵怪物的敌人的战斗的洞穴，在洞口右边的地图 左下方的树木空隙处
7	バーンシュタイン王城右边地下，左上房间里的石碑（击倒ゲヴェル，参加宴会后）

主角的弓装备



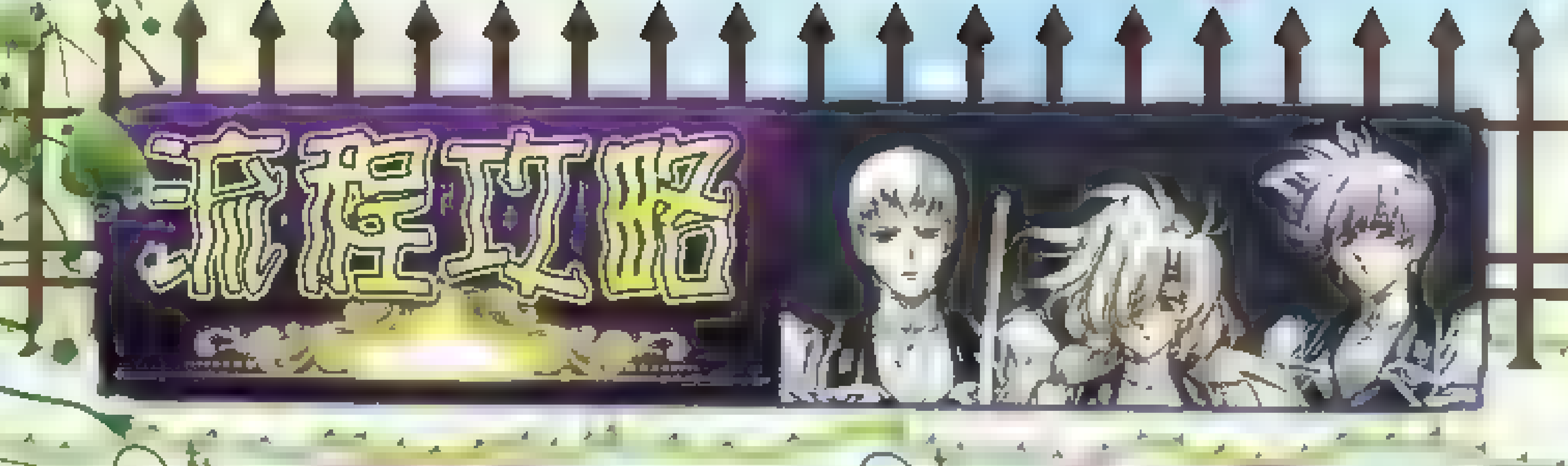
1	第一次去ランエル保养所的时候 送花给右上方病房的少女
2	之后再来时，她会想要GLチップス，在ランザック王都的紫色的窗口前可以买到GLチップス，多买几个送给女孩，直到她拿到皇家近卫骑士ライエル的卡片为止
3	少女出院后 到矿山街ヴェルミエ的宿屋引发事件 她父亲会传授主角弓的用法

隐藏迷宫



1	第一次到魔法学校アリオスト时，阅读右上角书架背面的"进化洞窟の管理"，得到暗号"ばけつ"、"しし"
2	到魔法学院4F图书室，第二次遇到ミーシャ时 阅读右上角的"迷の洞窟探险记"
3	建设领地
4	斗技场的自由赛中达到マスタークラスSランク
5	跟ノユッツヘルゲ东门前的屋子里的人对话 说出暗号"ばけつ" "しし"
6	跟领地里的面具男对话即可进入

这个迷宫里可以得到各个角色的最强武器，其中很大部分是偷到手的，迷宫也不是太难，最下层可以学到顶级的偷窃技能。



序章

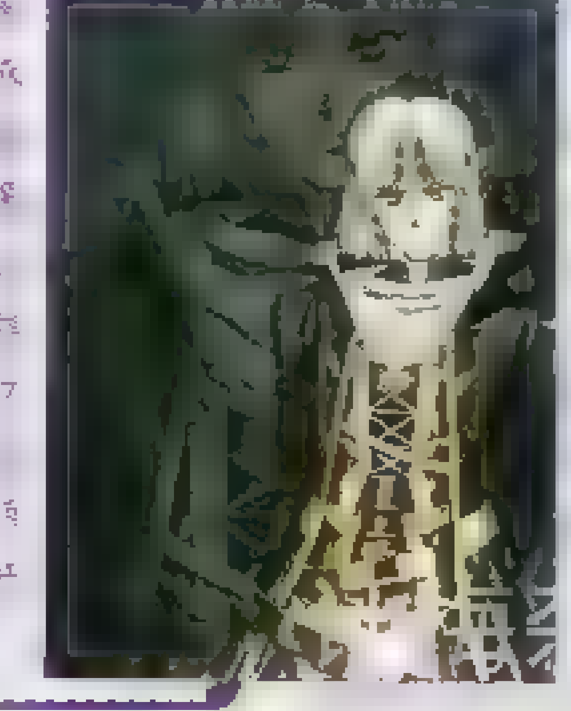
一大早就被妹妹鲁依赛以及魔导生命体迪比给叫了起来，下楼和母亲大人交谈后得知我已经到了该独自出门旅行的时候了。在我很小的时候被母亲大人——宫廷魔术师桑德拉给捡到并抚养起来，母亲大人的占卜说我的未来有着"毁灭世界的黑暗"与"拯救世界的光明"两种极端的命运，因此在这之前我从未踏出过家门一步。不过人不能因为命运而被束缚，并且在这10多年间母亲大人一直把我往好的方面引导，如今终于到了放手的时刻了。

起程

剧情

整理完毕后回家向母亲提到关于梦中出现的场景，根据描述，母亲让我前往西北方向的海角去看看，果然这里就是梦中出现的地方，在这里遇到了魔法学院的天才科学家，与他交谈后得知他也是认识我妹妹的，而且据他所说鲁依赛是在日全食发生的时候出生，拥有超越普通人的强大魔法素质。在相互告别之后我们也准备离开这里，但是在最前被一个名为雪拉的灵魂给叫住了，从她的言语中可以看出她是认识我的，可我却没什么有关于她的印象了，在得到一枚戒指后她就消失了。

回城的路上遇到了被盗贼绑架的卡莲，奋战之后终于将她从盗贼手里救出，之后没多久我就昏倒在离家不远的地方。恍惚中，我来到了桑德拉的研究室并且打倒一名抢书的盗贼，之后又有在边境地区与人战斗的印象。醒来后被母亲大人叫去谈话，原来他们是在母亲的研究室里找到昏迷的我，难道之前恍惚的印象不是在做梦吗？由于重要的研究文件被盗，母亲只有凭自己的记忆重新撰写一份，而给东边村庄的剑士沃雷斯送义眼的任务自然就交给了我和鲁依赛。



流程

从西边出城后前进不久会遇敌，这里可以让ディビ讲解一下基本战斗规则，从下一个场景一直往上走就可以来到西の岬。入口处，ディビ会在墓碑前停留，对话后继续往上走到悬崖处发生剧情，与アリオスト闲聊后往回走（右边有回复药），在墓前被シエラ的灵魂叫住，与之对话后获得“シエラの指轮”。沿路返回城堡时会发现カレン被盗贼绑架，之后就会进入[illegible]

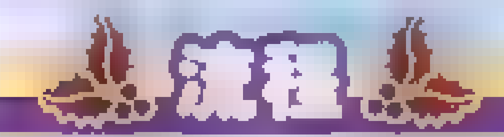
剧情战斗

一开始我们的目的是要阻止盗贼将カレン带离这片区域，攻过来的两名盗贼可以暂时无视，等他们快要靠近主角的时候选择防御，这样主角就不会因进行攻击处于硬直状态，然后选择GUARD To～移动到カレン旁边后攻击拖走她的盗贼。干掉这个盗贼后发生剧情，盗贼头目出现。选择“その场に止まらせる”后カレン就会原地不动，和盗贼头目接触后カレン的哥哥ゼノス就会在地图右边登场，之后选择“自由に战ってもらう”就可以看他表演了。

弃土

前往村庄的路上遇到一名弃剑的青年，不过在村子里再度遇到他的时候发现他在注视一对父子练剑，看来他弃剑的原因并不是因为讨厌。找到剑士沃雷斯并将魔法眼睛交给他，之后谈论起研究书被盗的情况时，他给出了东边山顶小屋有可疑分子出没的消息，并且为了报答桑德拉，他决定和我们一起行动，到山顶一探究竟。来到山顶后发现盗书的贼人正要离开，正在战斗的时候弃剑青年朱利安登场帮助我们消灭掉了贼人夺回了研究文件，之后他为了寻找握剑的理由决定和我们一起行动。

回到村子时遇到了被盗贼追杀的艾利奥特，帮助他击败盗贼后，艾利奥特的父母恳求我们帮忙将他带到王都去，反正我们也正好顺路回城，于是就答应了他们的请求。晚上的篝火晚会和同伴们聊了许多，临睡前朱利安跑到我房间来找我讨论关于握剑的理由，和他的交谈中得知他弃剑的理由是由于父亲的不重视，不过我们拿剑不就是为了那些无法拿剑战斗的人么？在得到了我的答案后朱利安终于中弃剑的消极情绪中走了出来。



流程

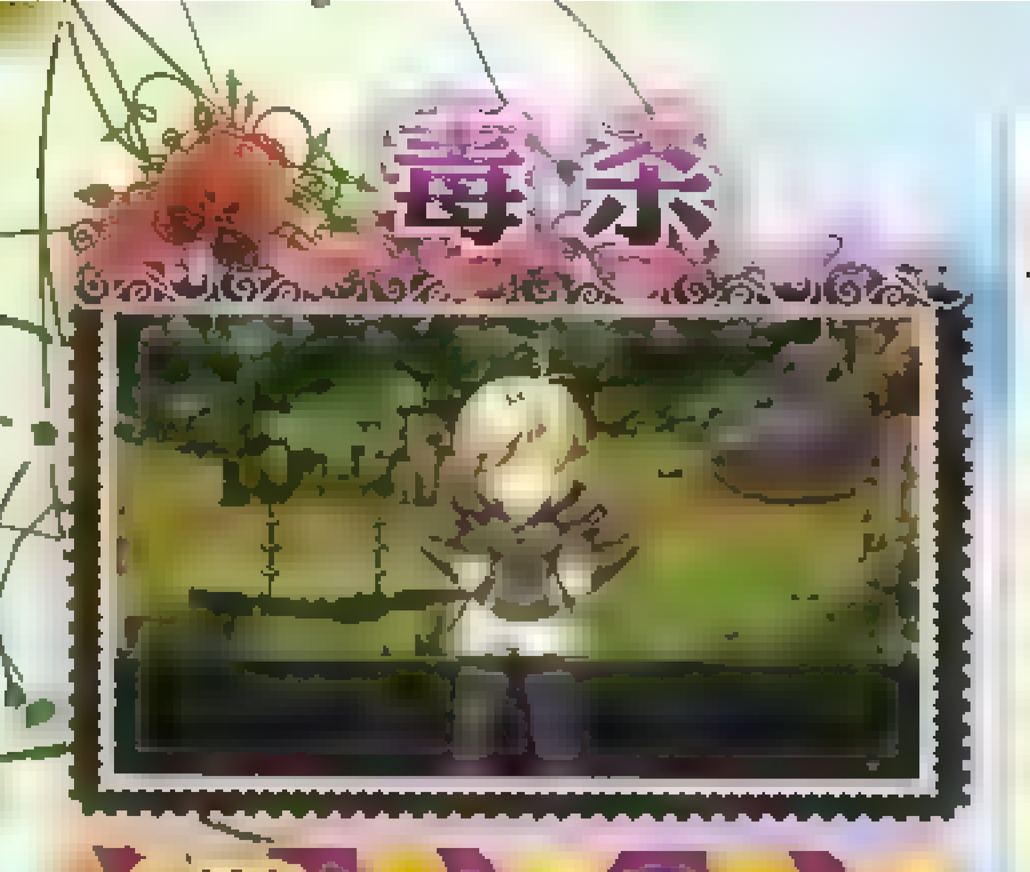
战斗后继续往右走，在进城前昏倒在地，醒来和サンドラ对话后得到“魔法の眼”，之后从东门出城。前进不久发生弃剑事件，拾起剑后[illegible]后继续前进，来到デ[illegible]得知ウォレス要黄[illegible]弃剑的人，和[illegible]然后与出现的ウォレス对话后使用“魔法の眼”[illegible]ス提出与主角同行夺回被偷走的研究书

没有村民死亡结束战斗的话会得到150エルム的奖励，之后的篝火晚会可以选择任意三个人进行对话。睡前与ジュリアン对话时选择“力なき者に代わって战うため”会让他重新找到握剑的理由

剧情战斗

来到山顶小屋碰到了偷书的人，这场战斗要求不能让任何一个敌人从下面的出口逃走。首先集中力量干掉左边的两名杂兵，一段时间后会有一个戴面具的敌人在出口处出现，之后强大的ジュリアン也会作为我方的增援登场。干掉贼人夺回研究书后可以先到小屋里免费休息，然后返回村子发生剧情，之后的战斗要保护村民以及エリオット不被杀掉，重点就是让ジュリアン一刀把盗贼头领干掉，只要保证在盗贼头领出手前将他干掉，村民基本就不会被杀死了。

毒杀



剧情

睡梦中，桑德拉研究所的门口出现了可疑的人物，惊醒的我立刻起床准备返回王都援救母亲，这时候救母心切的鲁依赛无意中使用出了高等级的传送魔法，众人瞬间就来到了研究所门前。之后在众人的共同努力下，解除了桑德拉的危机，此时朱丽安也真正体会到了握剑的意义，告别了众人。虽然脱离了被贼人攻击的危险，但是桑德拉还是由于中毒而昏倒在地，找来了医生却发现万能药解不了桑德拉身上的毒，看来只有寻求翼族的帮助才能救回母亲的性命。

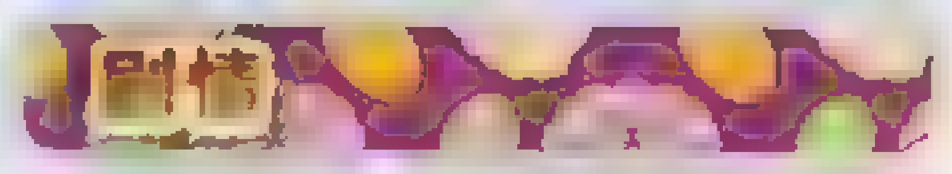
不过翼族的人都生活在常人无法到达的高空，如何才能到达他们生活的地方去呢？在护送艾雷奥特回王都后偶然听到魔法学院的天才科学家阿利奥斯特这个名字，之后从妹妹鲁依赛口中得知这个天才科学家正在研究飞行术，找他帮忙的话应该就可以到达翼族的所在地，于是大家前往魔法学院找他帮忙。

流程

剧情战斗

出城往デリス村方向前进，过桥后遇到エリオット，听完抱怨的话之后将他带到王都的宿屋，在这里打听到アリオスト的情报后往魔法学院方向前进。出デリス村后往下走就是前往学院的路，过桥后会遇到巨型史莱姆拦路，这场由于没有强大的NPC帮忙，战斗难度比之前的要稍微打一些，不过好在没有什么对我们不利的条件，我们可以放开来打。首先主角和ウォレス兵分两路消灭掉两只适用魔法的小龙，之后再集中火力对付史莱姆就行了，ルイセ的HP比较少，在血损失过半的情况下及时适用回复魔法就可以安全过关。

翼族



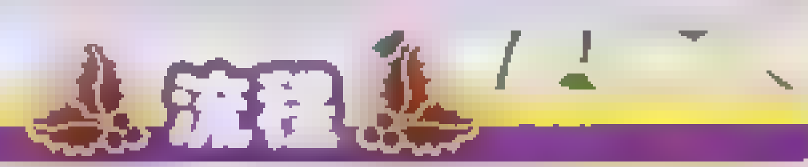
剧情

有惊无险地通过了洞穴之后众人来到了魔法学院，在听鲁依赛介绍完学院后来到大楼里寻找天才科学家的下落。在这里碰巧遇到了鲁依赛惟一的朋友米娅，从这个冒失的女孩口中得知阿利奥斯特为了完成研究已经到南部的遗迹里去了，在找院长获得遗迹的通行证之后，我们也急忙前往遗迹寻找阿利奥斯特的下落。找到并帮助他脱险之后在遗迹最深处发现和飞行器有关的材料，回到魔法学院后就立即着手组装飞行器。

[illegible]

剧情战斗 遗迹里一直往上走就可以来到最深处，在这里碰到被怪物围攻的アリオスト，光球类敌人回避很高但HP只有1，因此可以用魔法来秒杀掉。剩下的大块头敌人除了血厚一点之外没其他长处，只要有足够的MP来使用回复魔法或者有足够的回复药就可以轻松解决掉，需要注意的是地板塌陷的地方会不时漏电，千万不要走到塌陷的地板上去了。

完成飞行器的制作后，阿利奥斯特带大家来到了他的出生地布罗纽村，在这里他将自己的身世告诉了众人。他的母亲其实是翼族，由于受伤被父亲所救，然后和父亲结合生下了他，但是这种结合被翼族所不容，最终被迫分开，而他也正是为了寻找母亲的下落而开始研究飞行器。由于鲁依赛无意中学会了传送魔法，因此决定由阿利奥斯特带鲁依赛飞到翼族的所在地，然后再由鲁依赛回来带众人上去，不过等大家都到达翼族所在的空岛时，翼族女王却立即下了逐客令。不管我们怎么请求，固执的女王始终坚持己见，对地上人十分不友好，解药自然是讨不到了。而且阿利奥斯特的母亲也由于违背了族人的意志而被叛关押20年。众人回到魔法学院后决定寻找有关翼族的文献，必须找到翼族讨厌地上人的原因后才能进一步找到化解的办法。



[illegible]

分支事件 [illegible]

和解

在学院找到了有关翼族的文献，并且了解到写这本书的人住在温泉村，不过温泉村所在的位置是邻国，没有通行证是没法过去的。恰巧古兰希尔正在举办斗技大赛，而冠军的奖励就是去温泉村游玩的旅行券。经过激烈奋战之后，最终获得了冠军，鲁依赛和朱丽安的比赛

输得很惨，不过最终的目的总算是达到了。来到温泉村找到了文献的作者达尼，他将地上人和翼族的仇恨告诉了大家。很久以前，地上人和翼族是共同生活在大地上的两个种族，彼此间非常友好，当时技术比较发达的翼族将魔导方面的知识传授给了地上人，但是忘恩负义的地上人在掌握了强大的技术后慢慢把翼族从大地上排挤了出去，最终导致他们只能在空中生活，这也就是翼族和人类势不两立的原因。如果想要得到翼族的信任就必须学会他们祖传的歌谣，这歌谣就是阿利奥斯特的母亲在他还小的时候唱过的那首歌。

回到魔法学院的时候，阿利奥斯特从一个吟游诗人那里听到了这首歌，据这个人所说歌声来自于离学院不远处的拉谢尔附近。大家来到拉谢尔，在保养设施里发现了在这里养伤的卡莲，她告诉大家东边森林的遗迹里传出过这首歌。就在所有人来到翼族领地想要将这首歌唱给女王听时，却发现女王已经不见了，从翼族人的只言片语中得知女王被人绑架了，从卡莲的话中可以推测出女王目前被困在里拉谢尔附近的遗迹里。

流程

在ブローニュ村中间的房子里和アリオスト交谈，然后来到グランシル，在道具店右边的斗技场报名参加比赛。进入右边的大斗技场内，和左边柜台的女性对话后ウォレス暂时离开队伍，从左边下楼，然后再从左边通道上去后和里面的士兵对话就可以进行斗技场的比赛了，每场比赛结束之后都可以退回到门口和右边柜台的人对话进行休息，离开参赛房间后再进入和士兵对话就可以进行下一场比赛了

比赛一共6场，全部胜利之后得到旅行券，在离开时士兵会跑来要求玩家参加几乎可以说是必输的表演赛，对手就是实力强劲的ジュリアン，虽然比赛时毫不留情，但私下大家的关系还是很不错的，离开斗技场往左走到饰品店附近，女孩子们开始买东西，买完东西后ジュリアン离开，和左边的ウォレス对话后归队，然后回到魔法学院7F找校长拿到"温泉通行许可[illegible]

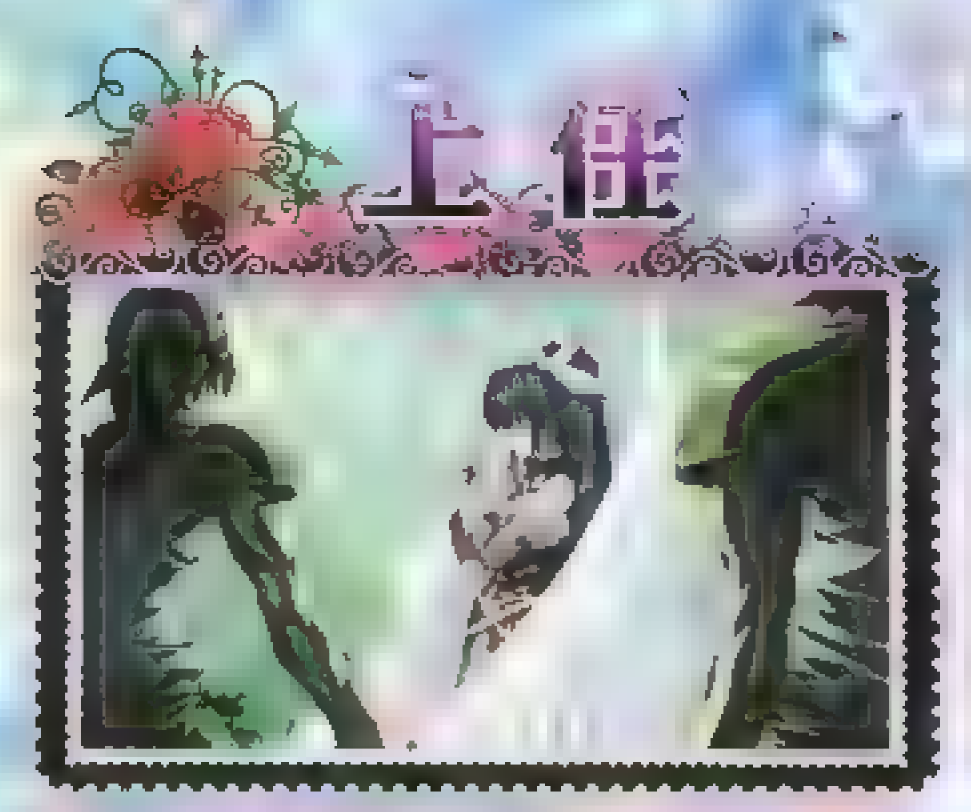
到ブローニュ村和アリオスト对话，等他加入队伍后就可以前往温泉地コムスプリングス了

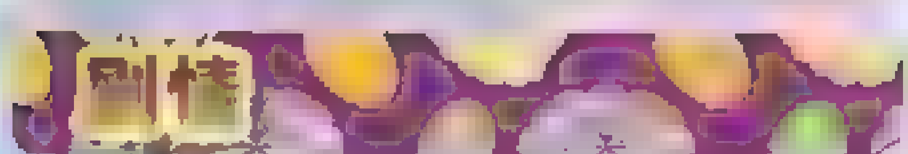
温泉地在魔法学院的右边，对桥上的卫兵使用"温泉通行许可证"，继续往右走进入コムスプリングス，右下方可找到ダニー・グレイズ剧情对话后回到魔法学院（对话完毕后可以先到左边的旅馆泡温泉，可以触发偷窥事件，不过嘛……什么都看不到的。），在门口的吟游诗人那里打听到歌声的出处，先到7F将"温泉通行许可证"还给校长后前往学院左上方的ラシェル，到达ラシェル后往上走，和ミ シャ对话后重新归队，右上方的ラシェル保养设施内和右边房间内的カレン对话后打听到グローシアノ遗迹的消息，之后来到フェザ ランド从翼人口中得知女王被抓的消息，在这之后就可以前往的ラシェル右下方的遗迹了

战斗

斗技场一共有7场比赛，参加战斗的成员只有主角和ルイセ。第一场要求在规定时间内打出总计200以上的伤害，只要多让ルイセ使用法术攻击就可以轻松达到要求；第二场是比赛杀敌数量，场赛中一共有5只怪物，主角基本可以一刀一个，而ルイセ需要使用魔法，咏唱完毕之后先不忙使用，等怪物血下一半了之后再使用魔法消灭怪物，只要杀够3只就能完美过关；第三场比赛为4队混战，一开始上面和右边的敌人会对主角发动攻击，而右上方的队伍会攻击其下方的队伍，因此这一战的第一目标就是主角上面的队伍。ルイセ还是以魔法为主，如果有加攻加防的魔法可以给主角用上，基本上消灭掉上方的队伍后，右边的两支队伍也都残血了，回复好之后冲上去解决掉他们便是；第四场和第五场都是2对2的战斗，要点就是先干掉远程攻击的敌人，当主角在前面冲锋陷阵的时候一定要给他加好各种辅助技能，不然光靠ルイセ一个人使用回复魔法是远远不够的；第六场要面对的是ゼノス，同样先干掉远程职业，ゼノス的实力和第五场的人差不了多少，加好辅助技能就可以将他击败；最后一场是和ジュリアン的表演战，等级高达35级的ジュリアン几乎是不可战胜的，而且战胜了也没有什么好处，所以这一战输了也没什么，不过非要战胜他也不是没有办法，但是至少要把等级提升到25级左右才有可能一战。斗技场的战斗除了最后一场外，其他六场都必须获胜，否则就会游戏结束。

上篇





在遗迹中找到并救出女王后将她送回空岛，虽然对我们还是抱有偏见，不过毕竟有救命之恩，最终女王将药交给了我们。同时也承诺将解除阿利奥斯特母亲的惩罚，不过依旧不允许他们母子相见。服下药的母亲第二天便恢复了往日的风采，晚上做梦时，梦到水晶矿山里有许多面具男和一只巨大的怪物，将梦告诉母亲后，桑德拉以斗技场冠军为名将我们一行人推荐给了国王。国王很高兴地接受了我们，并且马上就把护送公主的重要任务交给了我们，一路有惊无险地将公主交给骑士莱艾尔后回国复命，之后便迎来了第一次休假。

流程

[illegible]后再一起击破。来到第三层首先收集四周的石[illegible]战斗胜利之后女王[illegible]回到フェザーランド，为[illegible]女王将"フェザリアンの药[illegible]对サンドラ使用"フェザリア[illegible]门，アリオスト离开队伍。回[illegible]和サンドラ对话三次后和他一[illegible]城，与国王交谈后开始[illegible]

剧情战斗

调查第三层遗迹的大门后就会进入战斗，在大门前依次输入青、绿、黄、赤之后解除爆炸倒记时，让アリオスト站在门前也能停止倒记时，不过每过一段时间他会受到伤害。三个传送阵里会不断出现怪物，我们的首要目标就是破坏传送门，同类型的怪物最多出现两只，因此左边的传送门可以暂时不管，优先破坏其他两个门以及清理小怪，最后破坏传送巨像兵的门后，就可以慢慢收拾那两只巨像兵了。

流程

由グランシル南门出[illegible]下走，在森林遇到一群盗贼在那里[illegible]盗贼往右走，这里会发生盗贼抢劫メルフィ的情节，帮メルフィ打倒并夺回她的东西后ジャスティン也赶到了这里，在谢过主角一行人后匆匆离去。公主和ミーシャ归队后继续往下走来到ラージン岩，在司令部和将军对话后离开ラージン岩往右走来到草原，在这里会遇到企图绑架公主的盗贼，干掉他们之后ライエル出现将公主接走，返回王都ローザリア向国王报告结果后开始休假

剧情战斗1

此战的盗贼攻击力比较高，需要不停给メルフィ回复才能保证她不被盗贼杀死，一开始メルフィ会追着抢她东西的盗贼跑，只要打倒这个盗贼夺回她的东西后她就会开始对盗贼进行攻击了，只要不停对メルフィ使用回复魔法就可以轻松过关，注意不能让抢东西的盗贼离开这个区域。

剧情战斗2

草原的战斗开始时选择"西へ下がらせる"，如果让公主在原地不动会档住路口，对我们的站位会有很大的阻碍。上面的敌人可以让ウォレス在路口挡住，下面的杂兵可以快速用魔法干掉，主角主要上前牵制BOSS，如果BOSS离公主比较近的话可以考虑给BOSS降攻或者是给公主加防，不然的话公主很容易被BOSS的远程攻击打死。

第一次休假

异种

剧情

由于我的梦有预见的能力，为了调查之前的梦境，国王给出通行证让我们前往调查水晶矿山，在答应校长向他汇报洞穴内情报后，我们终于拿齐了所有证件。虽然所有证件都备齐了，但是在矿洞前仍然被两名守卫拦了下来，为了调查洞穴内部的情况，我们找到了魔法学院的教授帮忙制作透明药，最终进到洞内确定了梦境中的情况。和梦境一样，这里果然出现了巨大的怪物，不想出对策的话，也许会造成很严重的后果，于是众人连忙回国向院长和国王禀报此事。

流程

剧情战斗1

一开始洞里的敌人比较分散，物理系职业可以就近解决掉飞行类敌人，两名女性角色使用魔法优先消灭掉远处的法系怪物，一定时间后会出现敌人增援，前方和后方都会有敌人出现，因此最好所有人一起移动，等敌人增援出现后角色之间也好有个照应，最后出现在クリアノ草附近的敌人位置比较集中，可以用范围攻击魔法来快速解决掉。

剧情战斗2

这场战斗不能让敌人从地图中逃跑，盗贼们的移动速度比较快，可以让所有人使用攻击性魔法，在他们靠近出口前尽量多的消耗掉他们的HP，等靠近之后一击击毙。当盗贼还剩下两个的时候，门口的两名守卫会出现并增援，不过实力比较弱。当盗贼全灭之后守卫会开始逃跑，守卫逃跑后不会影响流程，但是会影响战斗评价。

第二次休假

敌对

剧情

魔法学院派出了大量人手前往矿洞进行调查，不过矿洞的坍塌让调查毫无进展，幸好只是有人受了点轻伤，而国王这次给我们的任务是接公主回来。正在边境收尾之际的时候，突然传令兵来报，邻国邦修塔因向本国宣

战，而公主则成为了他们的俘虏。由于宣战过于突然，无法及时派遣兵力到达边境，因此拖延对方的时间以及救援公主是目前最紧急的两件事。在边境的溪谷，我们破坏了大桥为王国争取到了不少备战时间，而在这里我们也和以敌对状态登场的朱丽安再次碰面。

回去向将军复命后得到消息，押送公主的马车即将抵达加鲁奥斯监狱，要是公主被押到牢不可攻的监狱里救援起来就非常困难了，不过我们利用地形的优势将敌人主力隔断在断桥的两侧，最后朱丽安只好眼睁睁地看着我们带着公主传送回城。在城里再度遇到被追杀的艾利奥特，帮助他脱困之后公主发现他和如今邦修洛因的新任国王利夏尔长得十分相象，回去向国王复命时公主提到刺杀者的异状，而艾利奥特又是桑德拉的师傅所托付的人，一方面新国王登基，另一方面和新国王长得很像的艾利奥特又被追杀，看来整个事件没那么简单。

流程

离开王城会碰到ダニー・グレイズ，他会告诉我们最近在地上看到翼族的消息，来到グランシル中央广场触发剧情，然后从南门出去来到之前帮助过メルフィ的地方与她交谈。完成该支线事件后来到ラージン岩，与将军对话后得到“援军邀请の书简”，将“援军邀请の书简”交给国王后回去向将军复命，然后往右走来到溪谷发生剧情，战斗之后ジュリアン以敌人的身份出现，交谈后[illegible]报告，在溪谷和士兵对话后利用[illegible][illegible]有通过ルイセ的传送魔法才能回国，在战斗时要注意ルイセ的MP值，进入洞窟后会与巨型史莱姆进行战斗，出洞窟往上到ガルアオス监狱进行对话，然后往右走发生剧情，在石壁后面等待一段时间后发生剧情，休息之后便会发生伏击敌人的战斗，救出公主之后先传送回ラージン岩和将军对话可以进行休息，之后在王都广场碰到被追杀的エリオット，战斗之后往左走与ゼノス对话，然后回去与众人对话后エリオット加入队伍，回去向国王复命，选择“ランザック王国と同盟を结ぶ”后进入第三次休假

剧情战斗1

只要全灭8个敌人或者走到桥附近选择破坏大桥就可以结束战斗，如果战斗时间拖得太长的话桥就会被修复，右边的敌人就会冲过来。此战敌人会无限增援，如果对自己实力有信心的朋友可以选择让桥被修复。只要将地图上所有敌人全灭后就能完成战斗。

剧情战斗2

伏击时要等待马车走到两座桥的中间再冲出去进入战斗，然后需要兵分两路以最快速度破坏两座桥。破坏左边的桥之后，公主会被一名敌士兵带着往回走，只要再破坏掉右边的桥或者干掉那个士兵就可以安心解决剩余的敌人了，ジュリアン等级很高，一定不能让他进入中央区域。

一开始用魔法解决掉最上面的两名杂兵，不然武器店老板会有危险，エリオット可以让他向我方靠拢，主角对付面具男，ウォレス对付上面的盗贼头领，一段时间后面具男会开始向公主方向靠近，只要用两名女性角色堵住路口就可以保证公主的安全。

第三次休假

本次休假结束之后可以到魔法学院找アリオスト以及ラシェル保养所里找カレン加入队伍，当然前提条件是和她们的好感度要够高；王城左边的空地可以前去命名，之后就可以在这块自己的领地上进行建设；グランシル斗技场广场会临时变为自由市场，可以在这里游玩以及和同伴对话增加好感度。

反间

两国交战时，最怕的就是另外的国家从背后捅刀子，因此接下来国王给我们的任务就是到南边的邻国朗扎克去签定互不侵犯条约，只有这样才能全力对付攻来的邦修塔因王国。考虑到邦修塔因也会派人到朗扎克去，因此国王为我们准备了商人的通行证，这样就可以尽可能少地和邦修塔因的士兵们起直接冲突。不过我们最终还是晚到了一步，从他比偷听到的消息表明邦修塔因和朗扎克已经密谋达成协议共同进攻王国。虽然对方达成了协议，但毕竟不是正规的书面协议，通过遗迹的力量以及森林的掩护，我们利用偷袭让邦修塔因和朗扎克两国的士兵对战起来，脆弱的协议也因此荡然无存了，然后趁此机会面见朗扎克国王，最终完成了同盟任务。

流程

从[illegible]岩右边出去再往下走来到森林从森林右[illegible]走来到边境，对士兵出示“ランザック行商”后继续前进来到ガラシールズ从上方屋子的老人那里打听到ウェーバ将军的消息，左下的女性打听到バーンシュタイン高官[illegible]息，然后到宿屋里和ウォレス商量对策。然后从右上出去后前进会被守卫阻拦，返回村子再次往守卫方向走时会被ティピ提醒，然后回村子找除ウォレス的女性同伴帮忙，骗过守卫后继续往右走来到小屋所在地，在这里要在不被守卫发现的情况下走到房顶的烟囱位置，之后故意被守[illegible]发生剧情

[illegible]岩向将军报告情况后选择“バ[illegible]ンザック军道に迷わせる”，然后回城在サンドラ的研究所里和她对话得到“魔水晶のかけら”，之后从森林左下前进来到遗迹，首先踩下白色的地板，然后按照赤—青—绿—黄的顺序就能打开通路了。下楼后发现往下的楼梯被堵住了，先从左侧的通路一直前进，这里有很多强制战斗，需要注意。来到中间后这里上、中、下分别有3个开关，全部开启后就可能往下一楼前进了。一下楼就看见一个看门的机器，破坏后取得再生制御钥匙，左右两侧的通路分别有2个机关，开启后去上方的房间里消灭另外2个看门机器，这样就可以获得3个再生制御钥匙了。拿完后返回2楼，在白色的机关这往右走放上2个再生制御钥匙，另一个台座在楼梯口处往右走，绕过几个房间就到了。全部放好以后就可以去记录点上面的BOSS房间了。

出遗迹后会与盗贼グレンガル进行一场战斗，然后一直往右上走就能绕到敌人背后，成功让两国军队交战之后就可以撤退并返回王都报告。从国王那里拿到“ランザック王への书简”和“ランザック王国正规通行证”，来到ガラシールズ对士兵出示通行证后往回走发生剧情战斗，战斗结束后向右下角出口的士兵出示通行证后一直前进来到ランザック王都，出示“ランザック王への书简”后与这里的国王见面，剧情后回国向国王报告情况，将“ランザック国王からの书简”交给国王后进行第四次休假

剧情战斗1

全力攻击最大的那个球，配合减防加攻的话很快就能搞定，剩下的四个小球就没有什么威胁了。胜利后出遗迹门口发生剧情，接着又是一场战斗，敌人只有3人，中间的BOSS攻击很高，需要小心回复，本战的难度也不大。

剧情战斗2

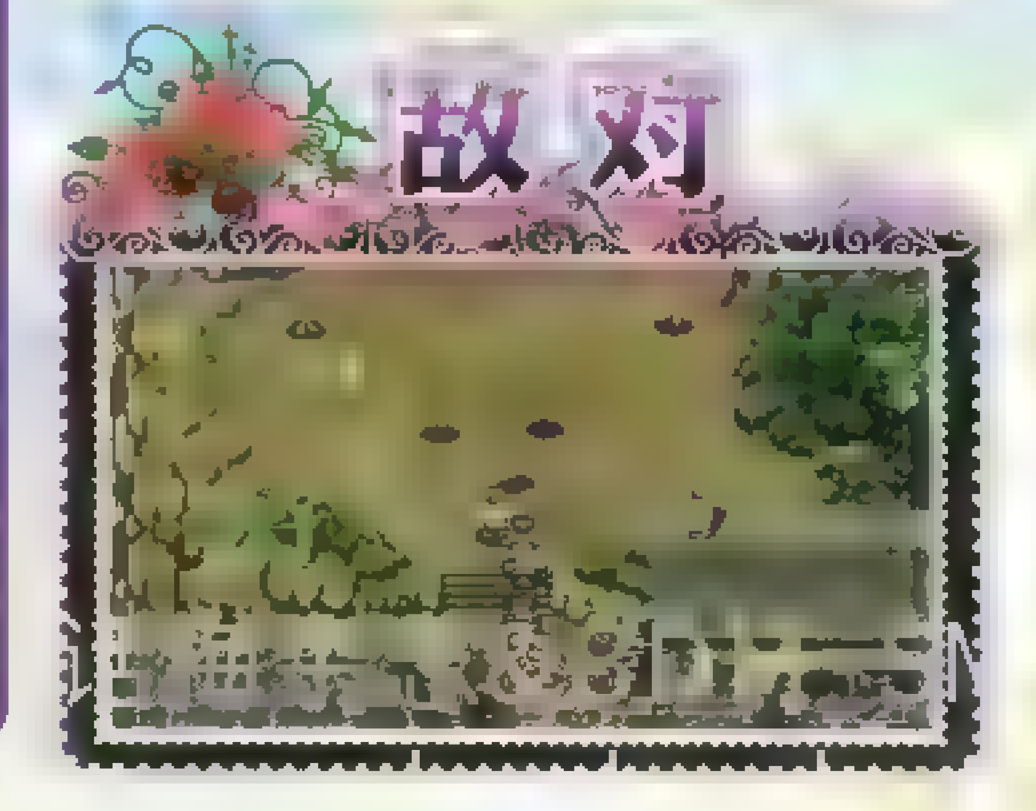
此时的目的是扰乱敌人，让主角过去把魔法师干掉吧。然后向右侧移动，过了几个回合他们的同盟军就会到达，此时再向他们进攻发起挑衅，把两国的士兵引到中间让他们互相厮杀，这样的话离间就算成功了，然后所有人从右下森林处撤退完成战斗。

剧情战斗3

这场战斗需要保护两名士兵，盗贼グレンガル的攻击力依然很高，要利用辅助魔法降低他的攻击力才能保证士兵的安全，由于敌人位置比较集中，因此可以用范围攻击魔法来迅速解决掉杂兵。

第四次休假

敌对



剧情

接下来交给我们的任务是调查矿山里的那个巨大异型。克雷因村的村长和沃雷斯是旧识，根据村长所说最近经常发生人员失踪事件，其中大部分都是出生在日食或月食拥有强大魔力的人，我们称之为古罗希昂。附近瀑布的洞穴里情况比较异常，凡是到瀑布附近去过的人每有一个人生还，其中还有村长的儿子。来到洞里果然发现被俘的村民以及面具骑士和小型异型，好不容易成功解救村民后回到村子时却碰到了朱丽安，不过他并没打算为难我们，从他那里得知村长被人给杀害了，而他也正是为了调查此事才来这里的。将瀑布洞穴的事情告诉朱丽安后他就立即着手调查异状去了，而我们也回国将事件及时禀告给了国王。

和サンドラ对话听取调查意见，然后从ガルカオス监狱向右一直走，穿过黑暗的通路后往上一直走就能到达クレイン村。进村后到上面村长的屋里跟村长对话，然后从右上出去一直往上走。洞穴前会和一个面具杂兵发生战斗，对付他主要靠物理攻击，面具兵会向瀑布方向跑去，要以最快速度杀掉。瀑布后面洞穴里的敌人攻击力比较高，而且带毒属性，中毒后一定要及时解除异常状态。洞穴深处会遇到被俘的村民，和牢笼外边的男子对话获得“形見のナイフ”，解救成功之后回到クレイン村会遇到ジュリアン，对话时选择“异形の调查について教える”，之后来到村长家里和两个人对话后将“形見のナイフ”交给他们会获得“ゼメキスの杖”，回国报告情况后进行第五次休假

剧情战斗

首要任务是解救村民，要注意给右边村民回复，他很容易就会死掉。几回合过后BOSS会打开铁牢，这时候要尽快消灭BOSS和怪物，免得村民死掉。多注意回复的话也没难度，可以考虑用加防的魔法，沉默魔法也对BOSS有效果，胜利后和村民对话得到“形见のナイフ”。

正要返回时怪物的卵突然孵化了，第二战又非常麻烦，那两个村民一定要注意回复，就算加了防也顶不了怪物的几下攻击。其他人尽快收拾掉怪物，ルイセ可以使用大范围的魔法，怪物的弱点是圣属性，如果学会了魔法ホリーライト的话可以很快干掉这些怪物。

第五次休假

护卫

剧情

考虑到异型会虏走那些在日食出生拥有强大魔力的人，国王决定下一个任务为护送保养院的爱琳到魔法学院。护送途中虽然有盗贼出来捣乱，但总的来说还算是个轻松的任务，而且途中和翼族的梅尔菲以及她的哥哥贾斯丁进行了不错的谈话，鲁依赛也以实际行动增进了我们和梅尔菲的感情。

[illegible]エル保养院里往左走，在里面的[illegible]士长对话，得知アイリーン不在此[illegible]メディス村时ミーシャ会离队。到[illegible]下，ルイセ会建议返回村子[illegible]里前发生剧情，接着就是与盗贼[illegible]オズウルド的战斗。战斗结束和アイリーン对话后加入队伍，离开村子[illegible]队，来到魔法学院7F将アイリーン交[illegible]在门口和アメリア对话），然后就可[illegible]国王报告了

剧情战斗

非常简单的一场战斗，两名女性角色使用回复魔法，NPC被攻击了就给他加血，两名男性角色则直接杀过去。左边会有一名盗贼增援，不过一刀砍不死NPC，不足为惧。

分支事件 [illegible]

遗迹

剧情

我通过梦境再次感觉到邪恶的存在，地点就在奥利比艾湖，不过湖的所在位置在邦修塔因境内，所以我们必须靠自己的力量来通过有重兵防守的边境。在准备出发前被一个和自己长得很像的人拦住了去路，不过这个自称是我的孪生兄弟的人的目的是刺杀鲁依赛，虽然这次刺杀没有成功，但也确实感觉到了作为拥有强大魔力的古罗希昂们的处境非常危险。在边境，和敌人的两名皇家骑士进行了战斗，对方的实力非常强劲，最后从湖边迷道进入到遗迹里，找到了记载有关异型的资料，原来异型是早期古罗希昂们制造出来的战斗兵器，由于是古罗希昂制造的生物，它们的天敌自然就是拥有强大魔力的古罗希昂，这也许就是目前各地古罗希昂被暗杀的原因所在。

流程

[illegible]

[illegible]

剧情战斗1

被ラルフ偷袭的ルイセ会在左边逃跑，ラルフ的攻击力很高，两刀就能砍死ルイセ，所以一定要做好回复工作。拖延一段时间之后神秘老人出现，打败ラルフ之后神秘老人也会离开。

剧情战斗2

桥上的敌人比较集中，首先用魔法干掉对方的法师，然后就可以用范围攻击魔法来对付其他近战士兵了。リヴス一开始只会在右边使用回复魔法，可以消灭掉所有杂兵后再集中对付他。友军首领会给我们群体加攻，做好回复准备后就可以一起冲上去群殴リーヴス了。打败リーヴス之后，ライエル会作为敌方援军登场，他的等级比较高，可以全体防御等待他们自己撤退，如果实力够强的话也是可以阻断他的退路击杀掉的。

剧情战斗3

这场战斗的敌人全是小型异型怪物，靠近石板的敌人要优先解决掉，不然石板被破坏就拿不到里面的宝物了。在限定时间内必须将大门前面的怪物清理干净，如果大门被破坏游戏就直接结束了。对付这些怪物使用魔法ホーリライト会事半功倍。

第七次休假

贝安

剧情

妹妹雪依最终于通过了实习，不过当我们来到魔法学院时却找不到院长。在学院门口碰到了到处寻找爱琳的力克，我们在帮忙寻找爱琳时却意外发现了一具尸体。也正是由于这次意外，我们追根就底查出很多东西，在母亲大人的协助下我们将犯人锁定为魔法学院的院长。在秘密研究所里，院长的秘书正在利用仪器剥夺爱琳的魔力，此时院长也出现在这里，作为元老级的古罗希昂，他被力量蒙蔽了双眼，利用大量的古罗希昂来进行残忍的实验，当然最终还是被我们就地正法。另一方面，邦修塔因和朗扎克两个国家也进入了战斗状态，而活跃在最前线的就是我们的熟识朱前安。

流程

[illegible]

[illegible]

1 魔法学院に立っている魔属柱は？（7本）
2 魔法学院の4階は？（图书室）
3 魔法学院の学食にある4人卓の数は？（4桌）

[illegible]

剧情战斗

战斗一开始ミーシャ处于不能操作的状态，上面的秘书攻击目标是副院长，可以派近战成员上前攻击或者直接用魔法击杀，干掉秘书后就可以控制ミーシャ了。院长的范围魔法威力比较大，可以给自己加上魔法防御来减轻伤害，如果有人学会了群体加血魔法可以使这场战斗难度减低不少。院长受到一定伤害后会出现两名盗贼增援，不久ニック也会作为我方增援登场。

分支事件

[illegible]……军队的战斗

[illegible]

密谋

剧情

休假完毕后就遇到艾利奥特被追杀，之后母亲提议让我们带艾利奥特到盟国朗扎克去，据说有人看见她的老师贝恩谢尔在朗扎克出现过，将艾利奥特带过去向贝恩谢尔询问他的身世是再好不过的选择了。在朗扎克王宫内果然见到了贝恩谢尔，原来就是之前的神秘老人，他告诉大家艾利奥特确实是货真价实的邦修塔因正统继承人。之后我们带着艾利奥特去和他的母亲见了面，在安洁娜皇后的帮助下我们又见到了朱丽安的父亲，在确认了现任国王是异型复制出来的伪造品之后，朱丽安的父亲决定和我们一起帮助艾利奥特重新夺回王位。

流程

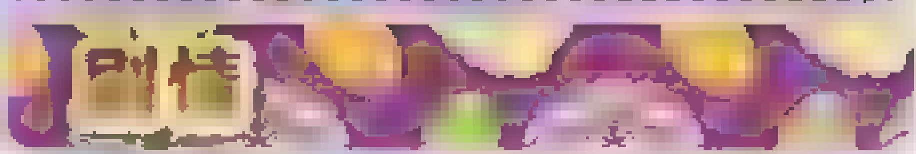
剧情战斗1

エリオット会往左上方向向我们接近，近战队员可以往右走前去接应，在路口挡住敌人前进的路后エリオット就基本安全了。ゼノス受到攻击后面具会脱落，カレン靠近ゼノス会有对话，敌人只有3个，解决起来很轻松。

剧情战斗2

此战敌人大多为小型异型，可以用ホーリーライト快速解决掉，敌人数量减少后会有增援的异型从后方出现，因此需要先派人到后方保护アンジェラ。敌人会使用高攻击的单体魔法，不过好在アンジェラ的抗性比较高，一时半会死不了，只要保证她在半血以上就会很安全。

收复



剧情

这次的任务自然是帮助艾利奥特收复王国，虽然中途遭遇敌人的偷袭，不过也因此找到了卡莲的下落，救出卡莲让他们兄妹团聚也

算是因祸得福。另一方面，皇家骑士之一的リヴス也加入了推翻冒牌国王的阵营，加上朱丽安的父亲也已经做好了进攻的准备，一切都已准备就绪，就等最后的总攻了。

剧情 战斗1

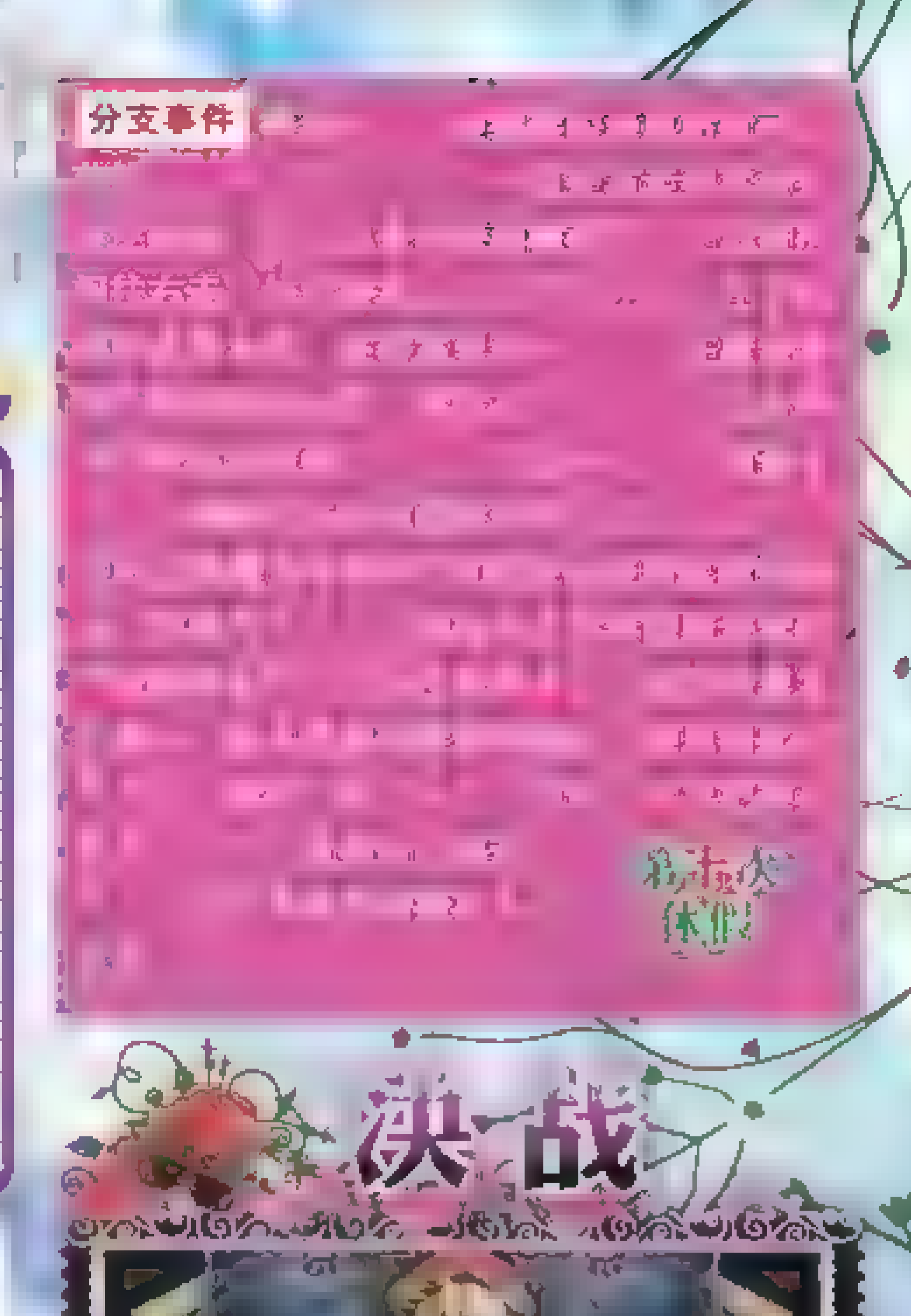
这一场战斗要求速杀路上的敌人，另外アンジェラ的移动速度比较慢，如果有人会加速魔法的话可以给她用上。一段时间后，地图下方会出现两名敌人增援，不过距离比较远不构成威胁，ゼノス一开始会直接退到桥头，因此我们只需要专心对付路上的杂兵即可，最后再集中火力攻击ゼノス。

剧情 战斗2

洞窟深处与训练师的战斗对我们很不利，水里的怪物几乎无法对它们使用物理攻击，因此这场战斗的主要攻击目标就是训练师了，所有大威力魔法都往他身上招呼吧。中间的一只怪物不要全部杀光，不然训练师会召唤两只怪物在入口处出现，对我们很不利，全力攻击两个回合就可以干掉这个家伙。

剧情 战斗3

第一场战斗只有3个敌人，不过敌人的队长在受到攻击或者队员死亡的情况下他会往回走，如果让他走出地图游戏就结束了；进入左边后就是第二场战斗，从石壁绕到敌人面前进入战斗可以立即使用范围魔法迅速消灭他们，敌人不多时グレンガル会带出两个杂兵从右边增援。回到营地休息之后进行第一场战斗，消灭一定数量敌人后ライエル会撤退，直接用范围魔法来对付杂兵即可。



决战

剧情

在众人的努力之下，终于帮助艾利奥特收复了王国，短暂的王国战争也就此划上了句号。解决了内部矛盾后，接下来要面临的就是种族之间的战争了。

流程

剧情 战斗1

前两场战斗直接消灭所有敌人即可，第一场战斗敌人会不断增援，我们只需要全员从左上角位置脱离就可以了，当然也可以在这里无限杀敌练级。进入王宫后的战斗只能留下3个人，推荐留下MP比较多的ルイセ来主要负责回复，敌人的攻击带麻痹属性，一定要记得及时解除异常状态。ガムラン的伤害并不高，我们有足够的时间来咏唱魔法干任何事情。

剧情 战斗2

一开始リーヴス会和ライエル单挑，给リーヴス加个防就暂时不用管他了。我们的首要任务是清理杂兵，这一战的杂兵体力比较多，推荐各个击破。ルイセ靠近伪国王后会使他的能力降低，一定要触发这个剧情，不然他的魔法可以秒掉我方HP低于200的人。所有人攻击BOSS时都有对话，リシャール的HP削减到一定程度后左上方出现援军，之后ヴェンツェル也会从下方出现支援我们。加好各种附加属性后慢慢折磨他们吧。

第十一次 休假

重生

剧情

在调查异型之前，我们在母亲的研究所见到了要求帮助我们的贝恩谢尔，但是他却利用我们的信任夺走了鲁依赛的力量，但是螳螂捕蝉，黄雀在后，他辛苦得到的纯净力量之源却被贾斯丁一行人夺走。被夺走能量的鲁依赛记忆也在慢慢的消失，在前往保养所的途中，鲁依赛为了驱散控制我的邪念，将最后的力量释放了出来，而她也因此失去了所有的记忆。在保养所，痛苦的自己流下了悔恨的眼泪，可就是因为这一滴眼泪创造了奇迹碰巧激活了她胸前的能量石，鲁依赛也因此恢复了力量。

流程

来到サンドラ研究所发生剧情，然后通到东边的广场发生战斗，之后回家发生剧情后ルイセ归队，在ローランディア王城左下的地下牢和ヴェンツェル对话后了解到他是グローシェ时代最后的王，而他抽取ルイセ力量则是为了恢复自己的力量。来到魔法学院，在门口与4个复制人进行战斗，之后来到B1F与副院长对话，然后就收到了サンドラ的求救信号，回到王都广场再度和复制人战斗后回家触发剧情。第二天在大厅对话后ルイセ成为NPC，成为NPC的ルイセ不能使用传送魔法，因此只有步行前往ラシエル，在经过ブローニュ村的时候可以在アリオスト家住宿一晚。在ラシエル的保养所里与护士对话，之后进入左上房间与同伴对话，回到大厅后发生BOSS战，和左边的同伴对话后黑炎女王出现，到ルイセ病房里发生剧情后归队

剧情 战斗1

此战必须带上会HP全回复魔法的同伴，战斗的主要目的就是保证ヴェンツェル存活。アメリア在战斗开始后就会逃跑不用管她，留一个人使用HP全回复魔法，其他的人处理杂兵。清理干净杂兵后分别派人跟メルフィ和ジャスティン战斗发生对话，坚持一段时间后援军赶来，对方自动撤退。

剧情 战斗2

第一场战斗面对的是4个主角的复制体，消灭掉2个之后，剩下的会开始往大楼里前进，如果让他们进入大楼就会GAME OVER，可以先用群体魔法削减所有敌人大部分体力之后再进行击杀；第二场战斗面对的是3个主角的复制体，上面还有许多士兵协助作战，相对比较轻松。

剧情 战斗3

一开始异型只会往ルイセ病房的方向前进，我们只需要在BOSS后面追着砍就是了。快到ルイセ病房时，下面房间的ベルガー出现，此时BOSS的攻击目标转为ベルガー，只要有会全回复魔法的角色在就可以很轻松的磨死BOSS。

第十一次 休假

毁灭

剧情

终于要面对这个名叫格贝尔的巨大异型了。由古罗希昂制造出来的怪物最终还是要靠古罗希昂的力量来消灭。虽然格贝尔在水晶矿山里沉睡多年已经对魔法有了抗性，但是在面对引发了觉醒力量的鲁依赛以及和她一路拼杀过来的同伴时，最终还是倒下了。

流程

[illegible]

剧情战斗

ゲヴェル的弱点是魔法，所以大威力群体魔法是战斗的首选。第一阶段的BOSS会不断孵化出小怪。当伤害到达一定数值后BOSS会变身进入第二阶段的战斗，此时不再有小怪，但是BOSS的攻击力变强，而且增加了群体攻击，不过范围并不广，随时保持群体加攻加防就可以相当安全的打败它，只是它的HP比较多，一次打下来大概要花8分钟。

新敌

[illegible]

正在大家为打倒格贝尔高兴的时候，新的危机再次出现，贾斯丁启动了时空制御装置，两个世界的重合产生了一种可以侵蚀人们身体和心灵的黑暗魔力，而贾斯丁正利用这一点大肆破坏。来到空岛找女王商量对策时向她提到了在地面协助贾斯丁作战的梅尔菲，不过不管是女王还是在地面生活了很久的吉娜都没听说过这个名字。为了阻止贾斯丁，我们不得不带着十分危险的贝恩谢尔一起探寻阻止贾斯丁的方法。

流程

[illegible]

壁。和士兵对话后传送到バーンシュタイン王都，サンドラ加入后会自动传送回城。向国王报告后去地下牢和ヴェンツエル对话后选择“そんなはずがない”、“魔法学院に行こう”，之后来到魔法学院IF和院长对话，然后来到屋顶跟教授交谈，再和上面两名学生对话，来到ラシエル保养院发生战斗

战后进入保养院时选择“フェザリアンに聞く”，然后来到フェザーランド与女王交谈，之后进入左上方的屋子和ジーナ对话选择“それでも諦めない”。返回王都分别与ヴェンツエル和サンドラ对话，然后来到魔法学院IF和院长说话后得到 エメラルト 从シュッツベルグ东门出去后往下走进入洞窟，左走到有瀑布的场景对旁边石壁上的洞使用“エメラルド”后来到遗迹里往上走遇到アメリア，剧情后アメリア成为NPC，左上调查矿物两次获得“耐魔矿石” 从右边出去之后会和アメリア一起与魔物作战，继续前进与同伴汇合，アメリア离开后传送回洞窟后取下 エメラルト 回魔法学院和院长对话后获得“魔封じの腕轮” 回到サンドラ的研究所讲明情况后，在王城大厅对ヴェンツエル使用“魔封じの腕轮”，之后ヴェンツエル成为同行的NPC

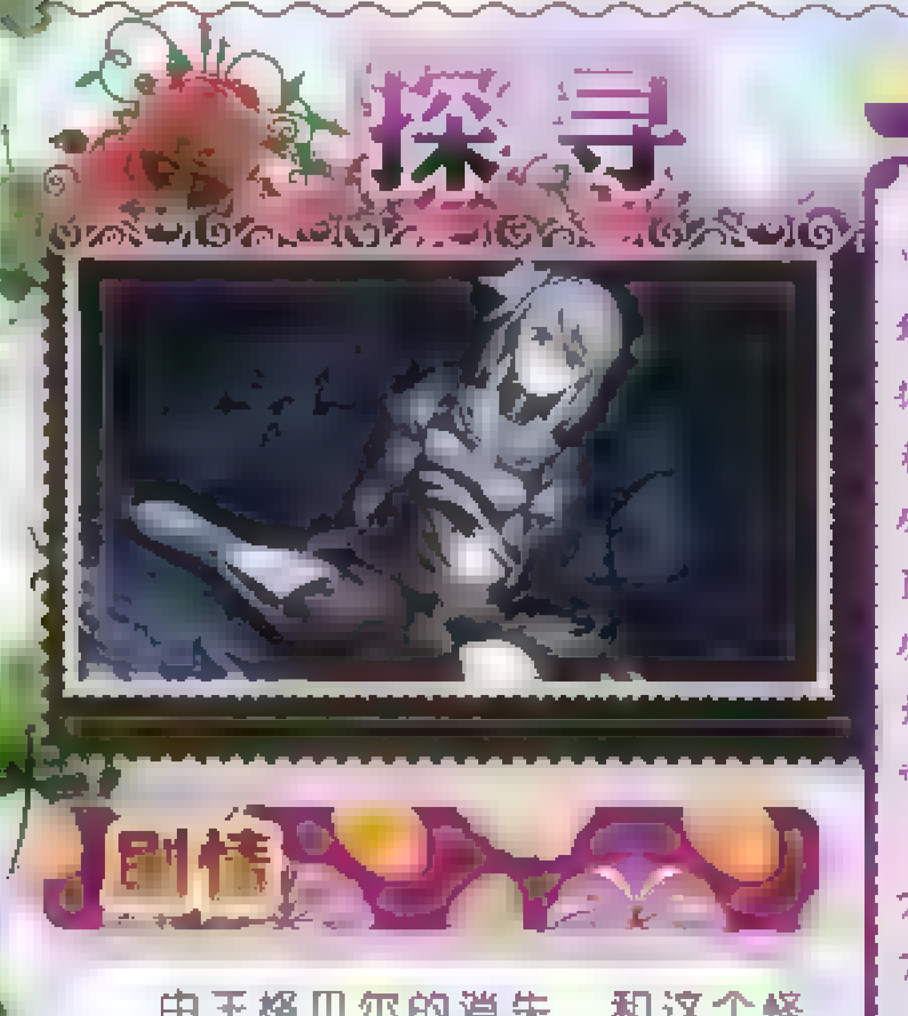
剧情 战斗1

一开始怪物离村民很近，如果学会了全员全回复的魔法在这里可以用来解救村民的危机。干掉一只小怪后，ジャスティン会把其中一个村民变成怪物，之后出现时间限制，要在限定之间内击退ジャスティン，他在受到攻击后限定时间会有所增加，魔法攻击可以给他造成比较大的伤害。

剧情 战斗2

アメリア的攻击力不俗，可以让她和主角攻击同一目标快速消灭掉敌人，敌人的魔法师威胁比较大，要优先解决掉，血比较少的时候可以原地待机回复好之后再往上杀过去。

探寻



剧情

由于格贝尔的消失，和这个怪物有渊源的我身体也开始变得虚弱起来，在格贝尔所在洞窟的门口我们碰到了和贾斯丁一起行动的眼镜少女阿美利亚，从她那里我们了解到他们一行二人原来是旧世界的人，在大战中失去亲人的贾斯丁以沉睡的方式将自己封印起来，醒来后发现原本的世界发生了巨大的变化，为了让世界恢复到原本状态的贾斯丁疯狂地对现有的世界进行破坏，善良的阿美利亚不忍心看到无辜的人们被黑暗魔力所吞噬变成怪物，因此决定和我们一起阻止贾斯丁的行动。

流程

[illegible]门进去后爬楼梯到最高处，遇到家路往由走，然后调查左边的门后来到电梯处。根据ヴェンツエル的提示进入最右边的电梯，从电梯出来调查左边的大门，然后往下走调查解锁装置，左上房间里一共有6个门，从右往左数第三个门进去连接装置，然后返回调查屏幕，将所有事件都看一遍后离开房间进入制御室。在这里，ヴェンツエル召唤出三个大型防御机器后向上层跑去，等我们追过去的时候找到了ジャスティン以及已经被杀害的ヴェンツエル

第二天醒来后下楼和サンドラ对话，然后传送到ブローニュ村，与士兵交谈后进入村庄。战后和アメリア对话，来到バーンシュタイン王都的地下牢和リシャール对话，然后前往バーンシュタイン王都东面ゲヴェル的洞窟，在洞口遇到アメリア，依次选择“避けられない”、“眠っていた”、“ヤツは帰りたいだけでは？”之后她会加入队伍。进入后先把第一个房间上方的按钮按成红色，然后向上左行，把这个房间里右侧的按钮按成蓝色，再把上面的按成红色。回到刚才经过的房间后往上走，把这个房间的按钮按成蓝色。然后按照左→上→右→上的顺序来到房间里消灭敌人，再把这个房间的按钮按成蓝色。然后一直往右走到尽头，把按钮按成红色。下行两个场景，把这的按钮按成黄色。再到左边房间把按钮按成蓝色。之后[illegible]的房间向上走，发生战斗，没什么难度[illegible]“魔动の指轮”，之后返回[illegible]

大型防御机器的攻击力不算高，不过如果体力比较少的同伴被二个机器同时攻击也会有生命危险。魔法攻击对机器的伤害会比较高，集中攻击一个机器，只要破坏掉其中一个，剩下的就不会对我们造成生命威胁了。

剧情

由于时空制御塔的开启，贾斯丁借助塔的力量将黑暗魔力散布在世界各个地方，为了阻止他的疯狂举止，我们也拿着可以吸收魔力的集魔柱奔走于世界各地，虽然很多时候都是在千钧一发间将集魔柱安装完毕，不过至少没再让任何地方发生布罗纽柯那样的悲剧。在斗技场前与梅尔菲以及两只格贝尔进行战斗，可以看得出梅尔菲只是被复仇二字给束缚了，打倒格贝尔后梅尔菲也离开了战场，而我也暗下决心一定要把她从黑暗之中拉出来。

流程

来到バーンシュタイン王都地下牢和リシャール对话，第二天选择"はい"带リシャール到城里去逛逛，在右下方情侣出发生剧情回去和同伴汇合后去见エリオット、之后リシャール加入队伍。来到魔法学院屋顶发生剧情，然后在6F右边与送魔线技师谈话，回到屋顶和教授对话后获得"携带集魔柱"。来到バーンシュタイン王都，和骑士们对话后开始寻找适合放置集魔柱的地方，在左下角的空地调查后发现这里比较适合，使用"携带集魔柱"后离开一段距离发生剧情，与エリオット对话后返回魔法学院屋顶与院长对话后获得4根集魔柱，和教授对话后自动来到バーンシュタイン王都

剧情后选择"コムスプリングスとシュッツベルグ"，然后来到クレイン村上方空地放置集魔柱，之后来到矿山街ヴェルミエ会发生战斗，战斗结束后和其中一个村民对话后得到"枪部品·柄"，返回魔法学院屋顶和院长对话获得3根集魔柱，和教授对话选择"ローランディア东部へ"，来到ランザック王都，在被毁坏的王宫位置放置集魔柱，然后在ガラルズ的宿屋前放置集魔柱，进入ラージン砦后发生战斗，结束之后和其中一个士兵对话得到"枪部品·统先"，再次返回魔法学院和院长对话后获得3根集魔柱，在ローランディア城王宫门口交给士兵一根集魔柱，然后在旁边井盖的正下方放置集魔柱，返回魔法学院和院长对话后送魔线技师同行，传送到フェザーランド，在广场发生战斗，之后和女王对话两次获得"枪部品·握り"。（想要获得三个枪的部件就要在战斗中保证所有NPC的安全）

和院长对话后来到B1F右边的研究室，在这里和アメリア对话后对她使用"波动の指轮"，然后和リシール，离开学院时发生剧情，传送到グランシル后来到斗技场区域发生BOSS战，来到フェザーランド和女王对话之后就可以回去向国王报告进行最后一次休假

剧情战斗1

矿山街ヴェルミエ的战斗开始后就会有时间限制，在时间结束之前将集魔柱安装在中央的桥上或者是全灭敌人都可以。由于敌人处于浮空状态，地震魔法对它们的伤害很小，可以优先集中攻击后面的两个敌人，等左边的敌人大致集中后再用ルイセ的陨石魔法来给予重创，在时间结束前完全可以全灭敌人。如果ルイセ还没学会陨石魔法就只有给主角时使用加速魔法优先放置集魔柱了，一旦放置后敌人攻击目标会立即转向集魔柱，集魔柱被破坏会导致游戏结束，所以一定要将左边的敌人清理干净之后再考虑放置。

剧情战斗2

ラージン砦的战斗同样有时间限制，由于NPC离敌人位置比较近，所以前期至少要让两名角色使用全回复魔法才能保证NPC的安全，ルイセ使用大威力魔法优先解决上方两个敌人后就不用担心NPC的生命安全了，如果觉得战斗时间比较紧张的话，可以等敌人不多后在中央放置集魔柱后再挡住敌人的前进方向。

剧情战斗3

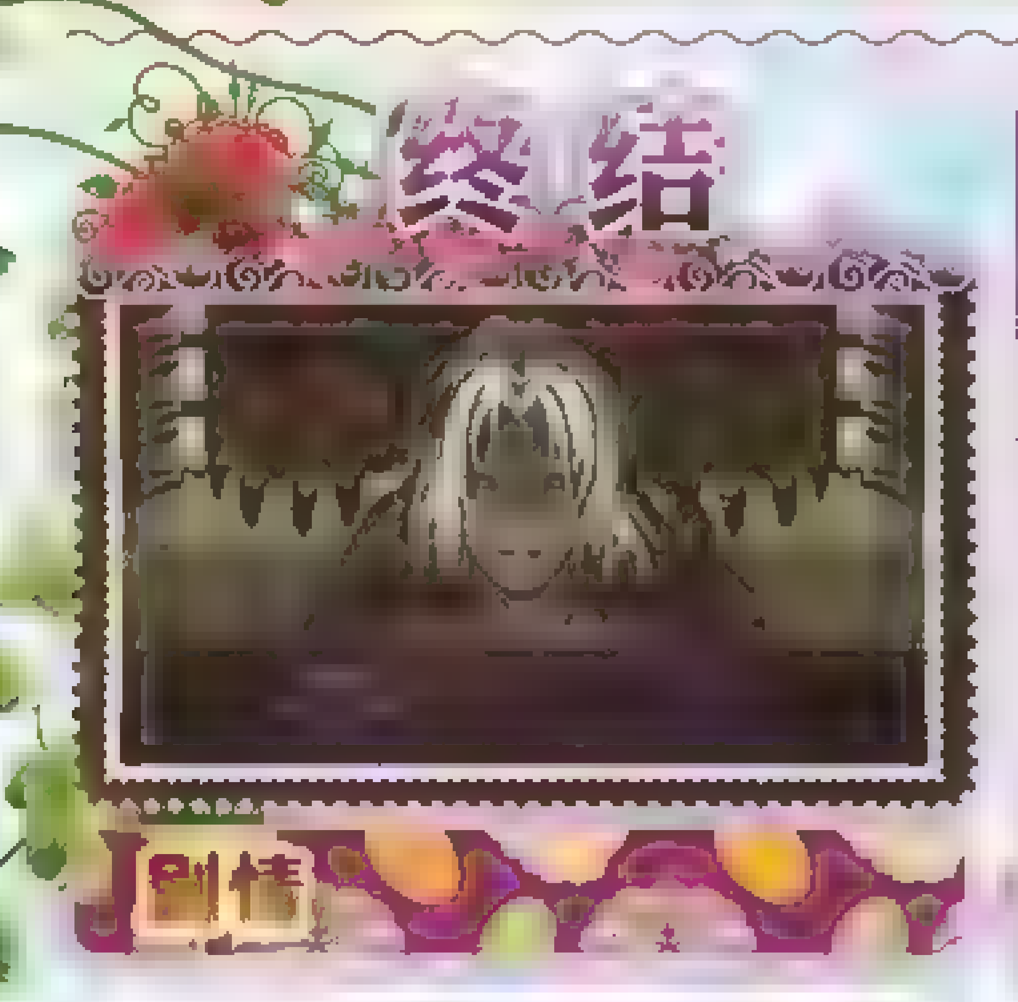
フェザーランド的战斗会有新型敌人登场，可以用地震魔法快速干掉左边的一大批新敌人，增援的敌人会从左下角的入口出现，不过这种敌人移动速度比较慢，可以派个人过去牵制住它们。给NPC使用加速魔法，让他们快速脱离上面敌人的攻击范围，同样派人上去牵制住敌人就可以保证NPC以及送魔线技师的安全了。

剧情战斗4

这场战斗只需要打倒两只ゲヴェル就可以结束战斗了，集中攻击就是了。メルフィ的攻击频率比较快，不过攻击力实在是低得可怜，给全队加攻之后速度击杀ゲヴェル便是，之后メルフィ会自动离开战场。

第十二次休假

终结



剧情

在完成了所有地点的防卫后，终于到了和贾斯丁决战的时刻了。由于梅尔菲的动摇贾斯丁不但公布了整个事件的真相，并且还痛下杀手准备毁掉梅尔菲，不过最终还是被我和鲁依赛所救。集愤怒与欲望为一身的贾斯丁最终被黑暗的力量吞噬变成了巨大的怪物，最终在大家的努力下战胜了贾斯丁，世界再度恢复了和平。

流程

休假后到魔法学院大门前集合，剧情后从送魔线技师那里得到集魔柱，从ラージン塔一直往左走到尽头，然后往上来到制御塔前，和アメリア对话后出现结局分支选项，选择“メルフィが心配”进入メルフィ结局；选择“アメリアと話す”、“自分も同じ”、“アメリアが好きだ”将进入アメリア结局

进塔后还是爬楼梯到最高处，然后坐I号电梯来到B-2区域，再坐III号电梯来到C-3区域，之后再坐III号电梯来到D区域，一直往右然后乘电梯来到之前查看资料的房间，解除锁定后进入制御室。在这里，贾斯丁由于メルフィ的动摇终于说出了整个事件的真相，打败ジャスティン后可以在房间中间的装置将之前得到的3个枪的部件组合起来。之后使用集魔器，与出现的三个暗影形态角色战斗，胜利之后就是与ジャスティン最后的战斗了。再次打败ジャスティン后选择“时空制御塔を使えれば”、“ルイセ，行って”，得到“パワーストーン”后ルイセ离开队伍，倒计时开始之后从右边的通道进入，迅速解决掉中途的杂兵后在最深处的装置前使用“パワーストーン”，到这里游戏就结束了，剩下的结局大家就自己欣赏吧

剧情战斗1

相当难的一场战斗，难点就在于我们不能为メルフィ加血，所以一开始就要让两名女性角色用法术尽快解决掉上面的3个杂兵。然后让ルイセ走到メルフィ身边后开始治疗，只要拖过治疗时间剩下的就好办了，必要时可以使用最初从サンドラ那里得到的麻痹玉来阻止BOSS的行动。

剧情战斗2

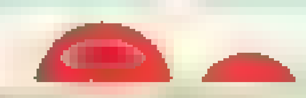
暗影形态的三人组合会随着时间的推移不断变强，所以一定要集中攻击以最快的速度干掉他们，之后变身形态的ジャスティン出现。变身后的ジャスティン能力比之前强不了多少，只是两只手和激光这类范围攻击比较讨厌，不过只要ルイセ使用全体全回复魔法就可以非常安心的攻击BOSS了，只不过这个魔法消耗的MP比较多，一定要在危机时刻再使用。

通关后可以进行二周目游戏，二周目一开始会获得饰品M2，装上该饰品角色所有能力暴增，可以不用练级直接进行流程收集CG。

所有女性角色的特殊事件

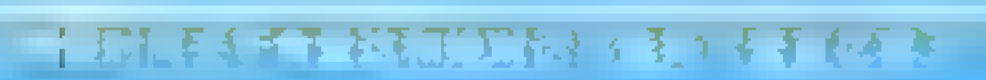
在休假时间内前往与角色有特殊事件的地点即可触发。

ルイセ的特殊事件都在ローザリア王都



事件 1	[illegible]
事件 2	[illegible]
事件 3	[illegible]
事件 4	[illegible]
事件 5	[illegible]
事件 6	[illegible]

ミーシャ的特殊事件都在魔法学院



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

カレン的特殊事件在保养地ラシェル

事件 1	[illegible]
事件 2	[illegible]
事件 3	[illegible]
事件 4	[illegible]
事件 5	[illegible]
事件 6	[illegible]
事件 7	[illegible]
事件 8	[illegible]
事件 9	[illegible]
事件 10	[illegible]

ジュリアン的特殊事件

事件1	[illegible]
事件2	[illegible]
事件3	[illegible]
事件4	[illegible]
事件5	[illegible]
事件6	[illegible]

注意1：[illegible]

注意2：[illegible]以上级别的挑战。

アメリア的特殊事件都在魔法学院3F

事件1	[illegible]		
事件2	[illegible]		
事件3	[illegible]		
事件4	[illegible]	事件9	[illegible]
事件5	[illegible]	事件10	[illegible]
事件6	[illegible]	事件11	[illegible]
事件7	[illegible]	事件12	[illegible]
事件8	[illegible]		

メルフィ的特殊事件在保养地ラシェル宿屋旁

事件1	[illegible]
事件2	[illegible]
事件3	[illegible]

ティピ

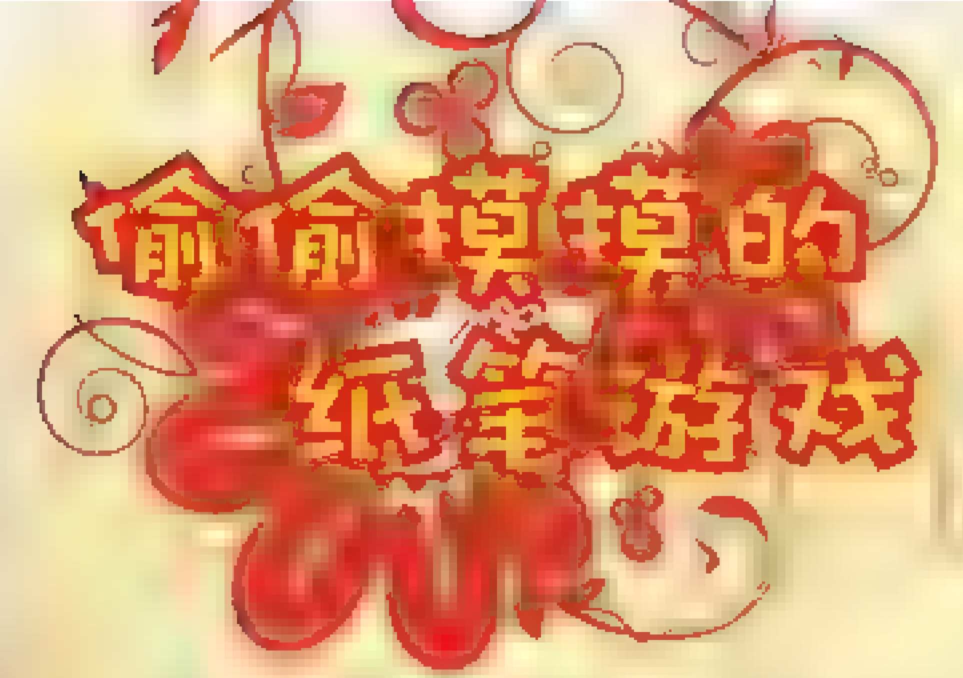
1	需要收集齐7个[illegible]的可能性
2	[illegible]
3	剧情流行到从[illegible]王都出发[illegible]

游戏的流程很长，[illegible]剧情衔接得也很紧密，如果一口气玩下来的话会比较累。游戏的战斗对人员的站位、魔法的配置和使用要求比较高，不刻意练级也能通关，只不过战斗时就要多花费些时间和心思[illegible]个小时。

又是一年"六一"时 游戏之中忆童趣

学校里

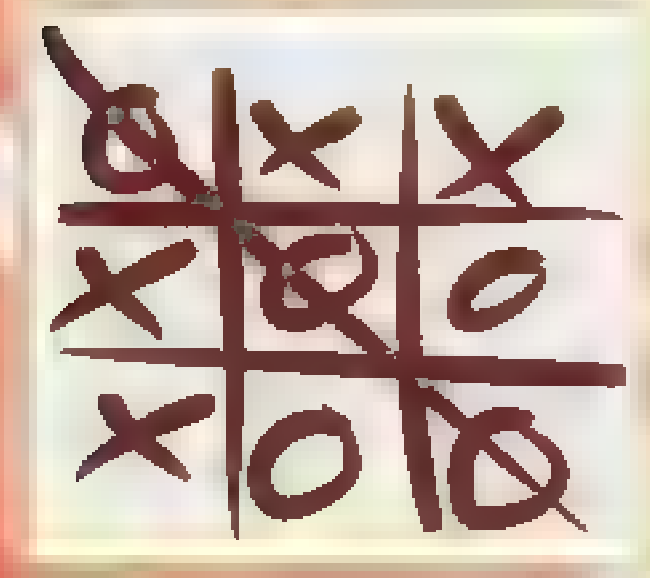
九年义务教育的实行令人民的平均教育水平大幅提升，但这也意味着一个小孩子从大约六七岁时就要进入学校，过上规规矩矩的校园生活。一般学校都是"朝七晚五"的作息时间，这样，一个到了上学年龄的孩子，他（她）此后的绝大部分的时间都将在学校度过，所以我们的回忆就首先从学校里说起。



这里所说的纸笔游戏是指仅仅利用一张纸一支笔就可以进行的游戏。这种“纸笔游戏”是真正属于小孩子的游戏，其原因有两点。第一，它花费低廉，对于囊中羞涩的小孩子来说，可能一盒《强手棋》游戏都是不菲的花销，但相比而言纸和笔就便宜多了。况且对于读书的孩子来说，纸笔本身就是不可或缺的随身物品，信手拈来就可以投入游戏中；第 ，它的隐蔽性很强，比起需要大张旗鼓进行的游戏来说，“纸笔游戏”在课堂上都可以悄悄进行，那种在老师眼皮子底下偷偷摸摸游戏的刺激感觉，其实也是“纸笔游戏”乐趣的重要构成部分，大家说是不是啊？（某编：咳咳，提出警告。）

▲童年是什么？就是一根笔和几张纸便可以让你度过一个愉快下午的时代。

言归正传，纸笔游戏中常见的类型有很多，像是益智、连线和战略等。其中益智类的代表是“圈叉棋”，玩法是先在纸上画一个3×3的井字形方格，两名玩家分别使用○和×在格中涂画，先将 个连成一行者胜。这类益智游戏在电子游戏里其实非常常见，虽然通常由于内容过于简单而无法单独做成游戏，但还是经常以迷你游戏的形式出现在各类游戏中。

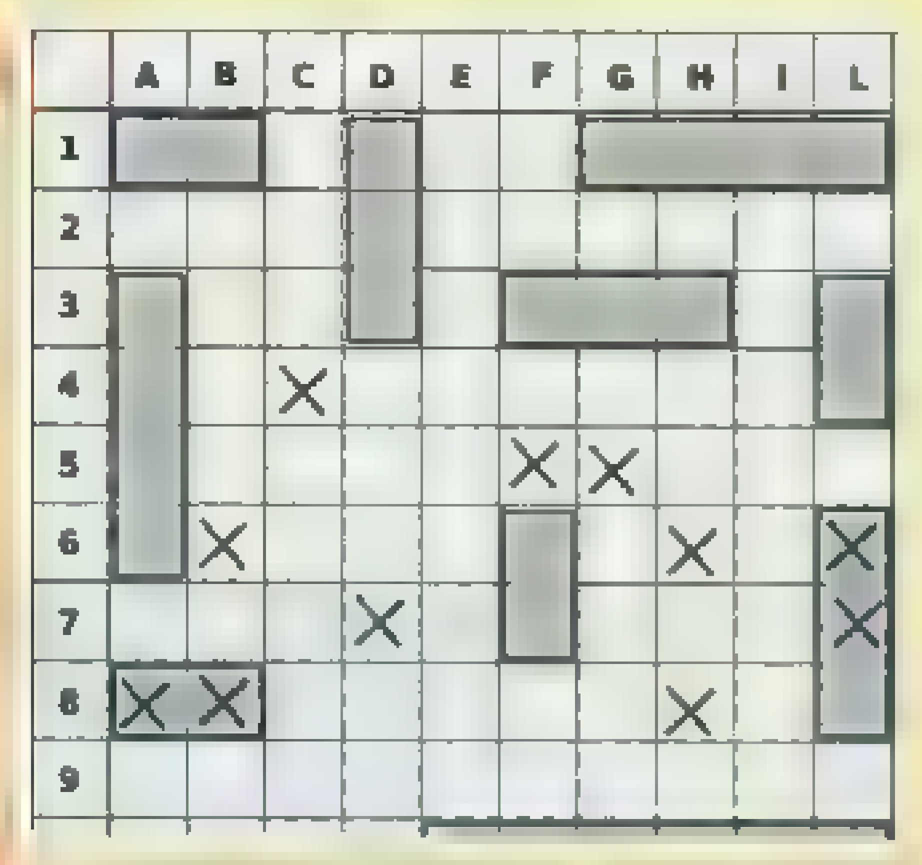


连线类的游戏有“纸上足球”，它的规则各式各样，其中一种是双方先在纸上画出11个图形（三角、圆圈等）代表自己的队员，然后笔尖点着自己的一名队员，食指按着铅笔末端将铅笔向前划出，如果铅笔划出的线条轨迹指向自己的球员，那么就算是传球成功，反之则被对方断球，依靠 次次的“传球”，最终看谁在规定的时间内进球数多便是胜者。在NDS版的《FIFA 2008》中，我们惊喜地看到“纸上足球”这种“连线”玩法被应用到了游戏中，在点球大战中，玩家就是使用触控笔划动下屏来主罚点球。记得第一次玩到的时候，还真有点感慨万千，仿佛一下子回到了多年前的课堂上……

▲NDS上的《FIFA 2008》 在踢点球的部分引入了“纸上足球”的玩法。

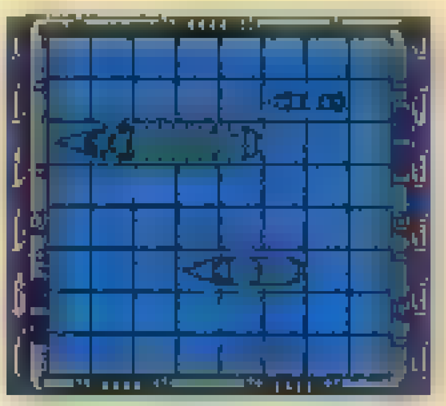
最后的战略类首屈一指的就要数《大海战》了，而且GB以及GBC主机上曾经推出过多款《大海战》游戏，恐怕不少玩家都玩过。“纸笔版”的《大海战》通常由两人参与游戏，每个玩家在各自空白的格子纸上画好船只，一般来说有5到6艘，当然也可以更多，而每艘船的大小也有所不同，所占据的方格从?到5个不等。游戏过程中，每个玩家轮流射击对方的船只，方法是通过说出方格的坐标来攻击地图上的任意位置，另 个玩家必须如实说出射击是否命中，当一方的船只全部被击沉即表示对方胜利。虽说是 款战略类游戏，但其实当中有着非常严谨的推理成分，因为想要击沉对方的全部船只，仅靠瞎蒙乱猜是行不通的，仔细地推理是必不可少的，但我记得有些人会故意在游戏中谎报自己的船只位置（旁：就是你吧？），所以为了公平起见，游戏经常还会引入第三人，负责汇报双方是否确实击中对方船只，尽管如此，还是偶尔会产生一些分歧。GBC上的《大海战》倒是很好地解决了公平性问题，但是那种几个好朋友在一起吵吵

闹闹进行游戏的乐趣，却始终是电子游戏所无法还原的。

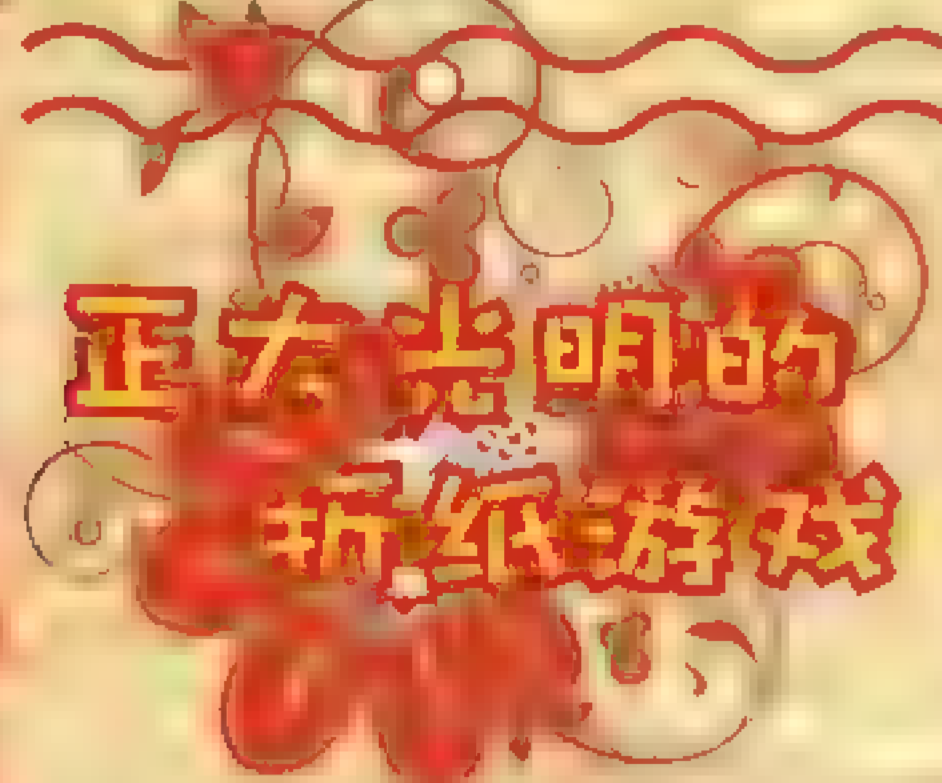


▲一个标准的纸笔版《大海战》例图，当中的深色方块代表船只，×代表对方射击过的位置。

总而言之，纸上游戏的优点就在于它的方便、廉价，在学校、尤其是课堂上颇受欢迎，这一点倒是和掌机有点类似。而且据我所知，随着时代的发展，现在有不少同学就喜欢在课堂上玩掌机打发时间，所以当年没少在课堂上玩纸上游戏的我，在这里有一些经验想和大家分享一下，都是用来躲避老师视线的绝招……（某编：咳咳，第二次。）好，纸上游戏的话题我们就此打住。



▲一款GBC上的《大海战》游戏。



正大光明的折纸游戏

东汉蔡伦研究出造纸术实乃一件功德无量的大好事，因为除了让我们读书认字，纸张竟然还能创造这么多童年乐趣，难怪它会成为影响世界的四大发明之一。这不，刚说完了纸上游戏，我们又要来说说和纸张息息相关的折纸游戏了。顾名思义，折纸游戏其实就是折叠纸张，并使其呈现出各种指定形状和花样的游戏，其中最具代表的就要算千纸鹤和纸飞机了，前者可以算是一件折纸艺术品，而后者则是一件折纸玩具。这折纸游戏的内容还有点男女之分，以千纸鹤和纸飞机为例，前者在女孩子心目中更受欢迎，而后者则是男孩子的强项。

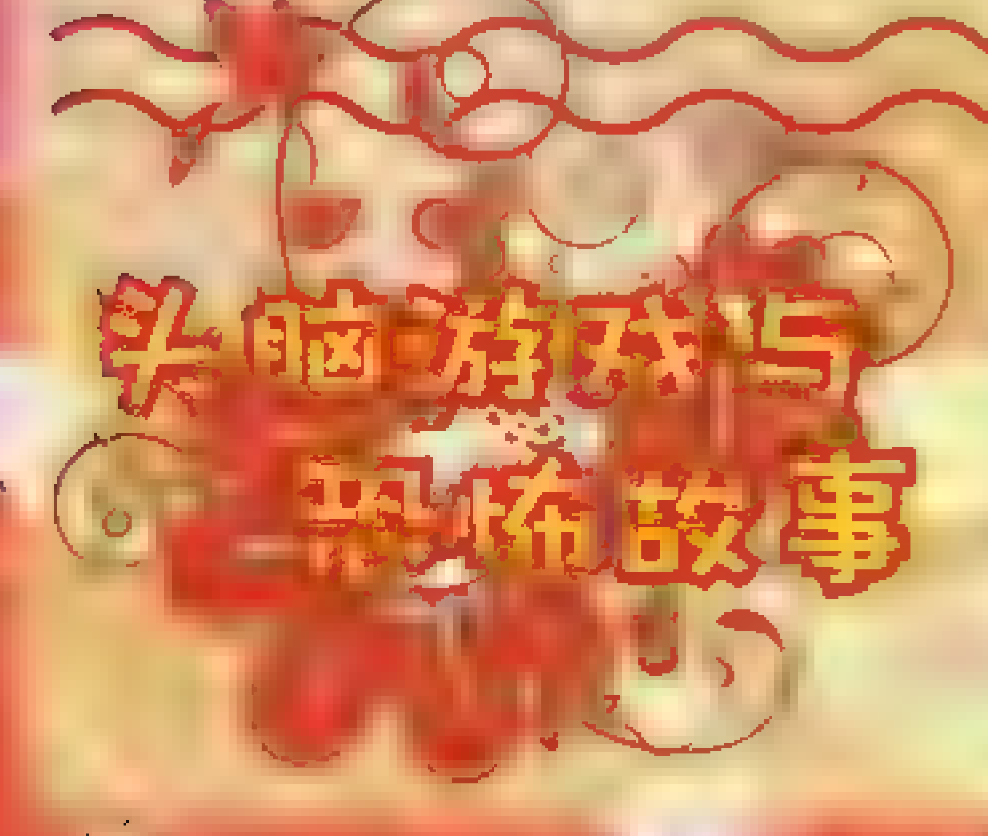
千纸鹤据说是源自一个古老的日本传说，任何人只要折出一千个纸鹤，就可以许下一个祝福的愿望，比如老人长寿、病人康复等。由于千纸鹤的折叠比较麻烦，所以更适细心的女孩子去做，她们除了通过折叠千纸鹤来打发时间，还可以许下美好的愿望，而且作为装饰品，千纸鹤也是非常不错的选择。当然除了千纸鹤，折纸艺术品还有更多的花样，在名噪一时的美剧《越狱》中，男主角Michael就非常善于折叠纸艺术品，比如他用纸张折出的玫瑰花就虏获了Sara医生的芳心。当然这是

■纸飞机的折叠方法有很多种。

题外话，对于好动的男孩子们来说，折出一只纸鹤已经颇不耐烦了，玫瑰花什么的还是留给女孩子们研究吧，我们要折的是纸飞机！

纸飞机和纸鹤的复杂折叠方法不同，可以说简单易学，算是最容易掌握的一种折纸游戏了，再加上纸飞机是确确实实可以飞行的，因而深受小孩子们的喜爱。而且纸飞机的折叠有传染效应，只要班级里有一个人折了并且在教室里玩起来，那么你很快就会发现整个教室上空都会成为纸飞机的领空。虽然自认为对折叠纸飞机很在行，但是后来我才知道纸飞机也是有很深的学问的，对于高手们来说，仅仅是折叠方法就有数十种之多，而在日本更是有专门的“纸飞机爱好者协会”，这根本不是随便玩玩的小孩子们堪比的。但是在学校玩了那么多年纸飞机，有一点我还是比较肯定的，那就是折叠纸飞机所用的纸一定要选作业本上撕下来的纸，这种纸优点不少，不但质量轻盈而且面积合适，折出来的纸飞机飞行效果相当好。

因为折纸属于手工制作的一种，而我们上小学的时候，有一门课程就叫做“手工”。“手工”课上可以进行各种手工制作，这其中就包括折纸，虽然每周只有那么一节课，但这仍然使得折纸游戏比纸上游戏要名正言顺许多，玩起来当然也更加正大光明。说到这折纸艺术，就不得不佩服日本厂商，没想到很多年后的今天，他们竟然在NDS上推出了一款折纸游戏。虽然严格意义上来说，这款名叫《边看边折 DS折纸》的游戏只能算是一款“教玩家折纸的软件”，但是如果能按照游戏中的一个个步骤，把里面花样繁多的折纸作品一一完成的话，也算是一个不小的成就呢。



头脑游戏与恐怖故事

书籍是人类的精神食粮，这话到了什么时候都是千真万确。比如说在学校里，除了前面两种打发时间的游戏外，看课外书也是一个不错的选择。课外书的种类很多啦，像是专门用来赚取少男少女眼泪的爱情小说、打打杀杀的日本少年漫画、还有充斥着各类八卦花边新闻的娱乐杂志……其中我印象最深的课外书有两类，一类是“头脑游戏”，另一类是“恐怖故事”。

“头脑游戏”是一种可以测验并锻炼读者智商的书籍，其中包含了千奇百怪的问题，不仅有经过巧妙设计的智力题，也有“脑筋急转弯”这样的恶搞题，还有“数独”、“填字游戏”这样非常适合消磨时间的题目。我当时非常喜欢这类读物，书包里常常也备有那么几本。

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

▲NDS和PSP上都有大量这样的数独游戏。

现在在NDS以及PSP主机上，这类头脑游戏也是层出不穷，无论是专门的《填字游戏》还是《数独》，或是像“《雷顿教授》系列”这样的头脑游戏大杂烩，都拥有非常不错的口碑。在我玩汉化版的《雷顿教授》时，甚至清楚地记得当中一道关于“理发师”的题目曾经出现在儿时的一本头脑游戏读物中，那种似曾相识的感觉至今记忆犹新。

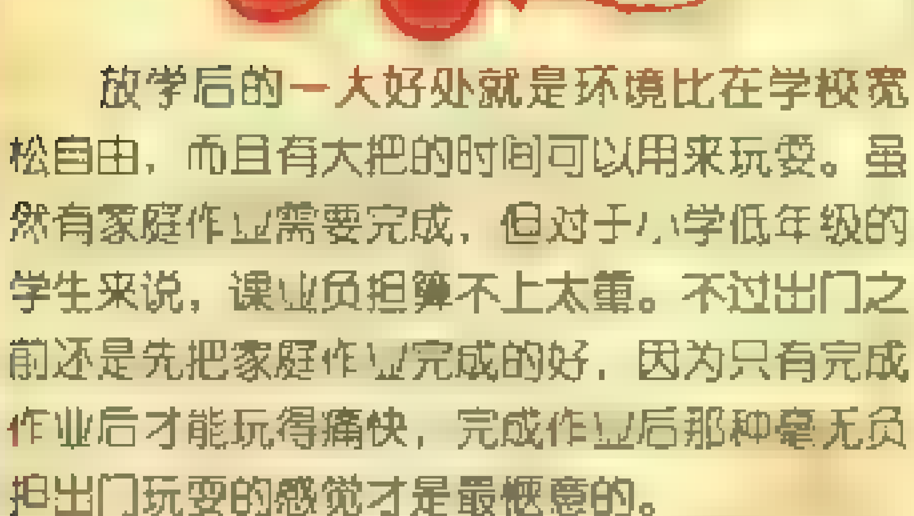
▲掌机上最好玩的头脑游戏非《雷顿教授》莫属。

而“恐怖故事”相信受众面就更广了，无论是口耳相传的鬼故事，还是印刷精美的国外恐怖小说的中译本，都曾让人不寒而栗。有一件事我记得非常清楚，由于小时候胆子比较小，所以对鬼故事书总是敬而远之。但是有一次在一个书报摊上，实在忍不住好奇心翻看了一本名为《古代鬼故事大全》的书，结果在接下来整整两个星期的时间里，每天晚上都必定做一个被鬼怪追赶的噩梦，由此可见小孩子的想象力有多么丰富，那本书我连两页都没看完，但是头脑中鬼怪的形象却浮想联翩。不过我有一个好办法可以缓解这种紧张情绪，那就是把鬼故事讲出来吓唬别的小朋友，这样自己的压力就会随之减小。（旁：……）话说回来，掌机上其实也有不少恐怖游戏，其中让我印象最深刻的要算是WS主机上的《TERRORS》这个系列了，该系列在WS上的第一作是以黑白画面的方式呈现，虽说本质上和恐怖故事电子书区别不大，但是和看实体纸质书不同的是，《TERRORS》的BGM效果非常强悍，那种令人汗毛倒竖的电子音营造出的恐怖气氛绝对让人终身难忘。别说是小孩子，我想就是身经百战、看过无数恐怖片的成年人，夜里一个人玩这游戏的时候也会感到坐立不安。

▲这款需要将WS主机竖起来玩的《TERRORS》绝对令人不寒而栗。

小学时写过一篇命题作文，题目是《快乐的一刻》，当时我本来想写“老师宣布放学的那一刻”，但盼望放学无异于说自己不爱学习，这样的做法是很不讨老师喜欢的，所以最后我写了别的。今天借着这个机会，我想说出当时没有说出的真心话：我最爱放学后的时光，因为有许多有趣的事情可以做

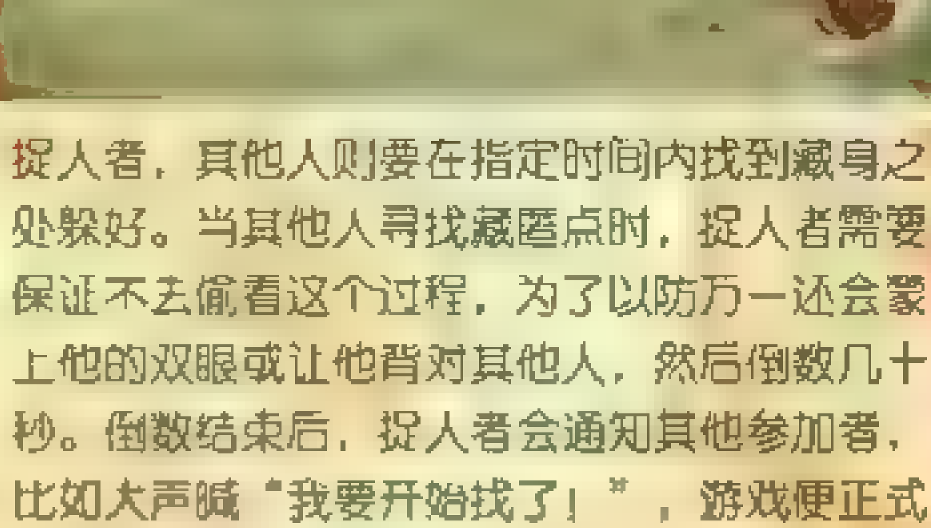
多人同乐的集体游戏



放学后的一大好处就是环境比在学校宽松自由，而且有大把的时间可以用来玩耍。虽然有家庭作业需要完成，但对于小学低年级的学生来说，课业负担算不上太重。不过出门之前还是先把家庭作业完成的好，因为只有完成作业后才能玩得痛快，完成作业后那种毫无负担出门玩耍的感觉才是最惬意的。

一个家属院里通常都有许多小孩子，当他们凑在一起的时候，就可以进行一些集体游戏了。小孩子中的集体游戏种类不少，常见的有捉迷藏、丢手绢、丢沙包、数星星等等，比起一个人孤单地玩耍，这些集体游戏可要有意思得多。而这其中最受欢迎的还要算是捉迷藏了。

捉迷藏的叫法其实根据地域的不同也会有一些区别，除了“捉迷藏”之外，还有“躲猫猫”、“兵捉贼”、“捉鬼游戏”等，但是玩法大致相同。游戏开始的时候，所有人聚集在一个中心点，其中一个人根据猜拳输赢成为捉人者，其他人则要在指定时间内找到藏身之处躲好。当其他人寻找藏匿点时，捉人者需要保证不去偷看这个过程，为了以防万一还会蒙上他的双眼或让他背对其他人，然后倒数几十秒。倒数结束后，捉人者会通知其他参加者，比如大声喊“我要开始找了！”，游戏便正式开始。最后被捉人者发现的人就算是赢家。



▲小兵：“我看到你了，Snake，下次该你捉人喽！”

有些地方的捉迷藏规则中，可以让藏匿者随时更换躲藏地点，从而躲避追来的捉人者。记得我玩捉迷藏的时候，如果捉人者来到附近，我都会紧张得面红耳赤，那种心跳加速的感觉的确刺激得不得了。而这种东躲西藏的玩法很容易让人联想到两款著名的游戏，那就是“《天诛》系列”和“《潜龙谍影》系列”，在这两款游戏中，主角们都是身怀绝技的藏匿高手，如果游戏中的人物来一次捉迷藏游戏的话，相信最后的赢家应该会是在某个忍者与Snake之间决出吧？

总而言之，这种放学后的集体游戏最大的特点就是参与人数多，大家凑在一起玩时总是热闹非凡，不知不觉间就增进了大家的友谊，而且也算是锻炼了团队合作意识。

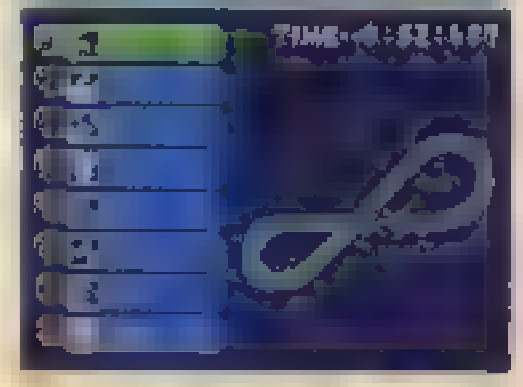
▲丢手绢也是一项很受欢迎的集体游戏，游戏过程中还要唱一首[illegible]歌名正是《丢手绢》。

▲正在玩碰碰车的外国小朋友。

除了每天按部就班的放学时间之外，周末两天的双休日更是很多孩子最为期待的“快乐时光”，在这两天里，父母通常也会空闲下来，这时就可以考虑一家三口前往公园游玩了。小孩子都非常喜欢去公园，尤其是到了周末，人山人海的公园里多半都是父母带着小孩子前来的场景。公园之所以如此受孩子们欢迎，最大的功劳要记在公园里的各个游乐设施上。

▲NDS上的《主题公园》也算是让不少玩家知道了开游乐园的辛苦。

公园中的游乐场是名副其实的儿童天堂，在这里，各种或大或小的游乐设施都是孩子们所津津乐道的。旋转木马、小火车、碰碰车……每一个名字都足以让小朋友玩得乐不归家。不过对不同游乐设施的喜好是有年龄之分的，小一点的孩子喜欢玩旋转木马之类比较轻柔舒缓的玩法，较大一点的则会喜欢坐小火车兜风，而年纪再大一些的就会开始对各种看上去非常危险的游戏感兴趣了，我属于胆小的，所以海盗船、过山车之类的不敢去玩，但是相对刺激，同时又比较安全的碰碰车还是要玩一玩的。



▲俗话说“身大力不亏”，被后面的大个子金刚撞一下估计不是好玩的。

据说碰碰车的本意是让驾驶者争取在最短的时间内完成绕圈，但途中可以横冲直撞，尤其是可以把对手的车碰开，这使得很多人本末倒置，干脆以撞击别人的车辆为乐，所以碰碰车场内永远都显得一片混乱。好在碰碰车的行驶速度很慢而且保护措施比较完善，所

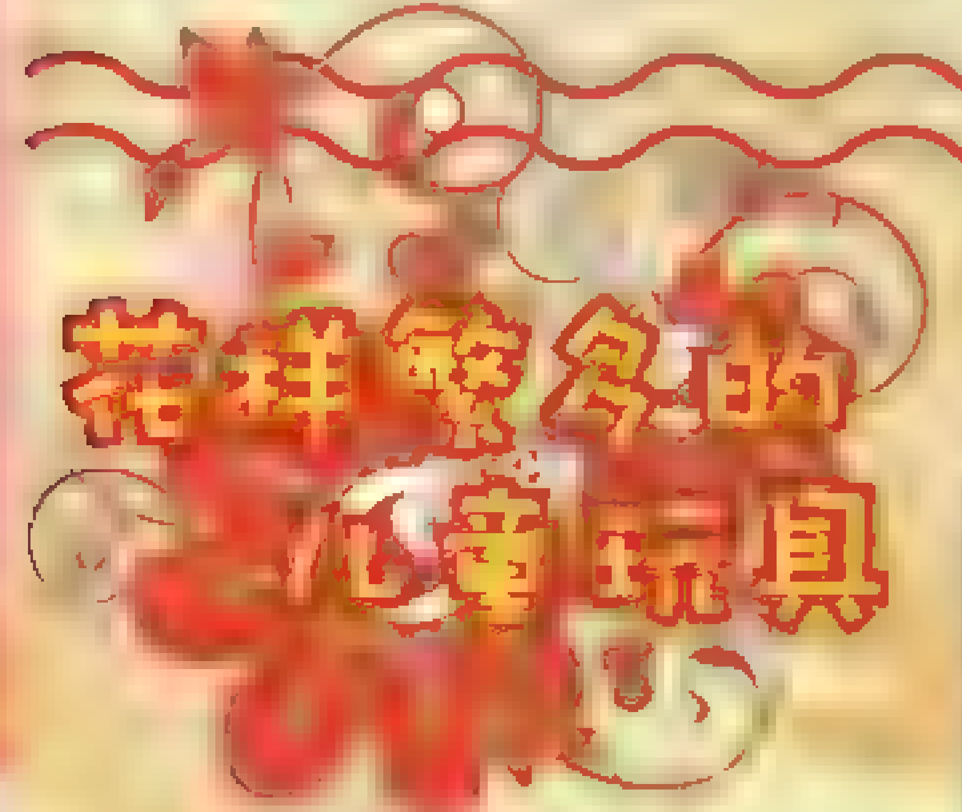
▲赛车时难免磕磕碰碰，不过撞到警车就不好玩了。

以大家可以尽情地在场内撒欢和撞击其他车辆……说到这种不守规矩的开车方式，有两款游戏算是完美地体现了其精髓，一个就是专门以给别人添乱捣蛋为荣的《马里奥赛车》，另一个则是以超高自由度著称的《横行霸道》。每当看到《马里奥赛车》中对手的车辆被搞得人仰马翻，或者是《横行霸道》中主角开着抢来的汽车在城市里撒欢狂奔的时候，我就会不由自主地想起玩碰碰车的光景来。

而很多公园中还暗藏一大“小孩杀手锏”——动物园，那里面的各种动物是让小孩子流连忘返的另一个重要原因。说起最受小朋友欢迎的动物，多半集中在拥有长脖子的长颈鹿、拥有长鼻子的大象这样各有所“长”的动物身上，另外像熊猫这样憨态可掬的、狮子老虎般那威风凛凛的，也都是小孩子们争相观看的热门动物。掌机游戏中虽然经常出现动物，但是以动物园形式出现的场面还不算多，以前的益智FC《动物管理员》算是一款，不过那里面傻头傻脑的动物形象着实无法展现动物园生机勃勃的景象。倒是NDS上出现了不少以模拟动物园为玩法的游戏，像是前不久才刚刚推出的《大家的动物园》就是其中的代表，这款游戏中的动物被刻画得活灵活现，要是没空去动物园怀旧的话，不妨就在游戏里找找童年逛动物园的感觉吧。

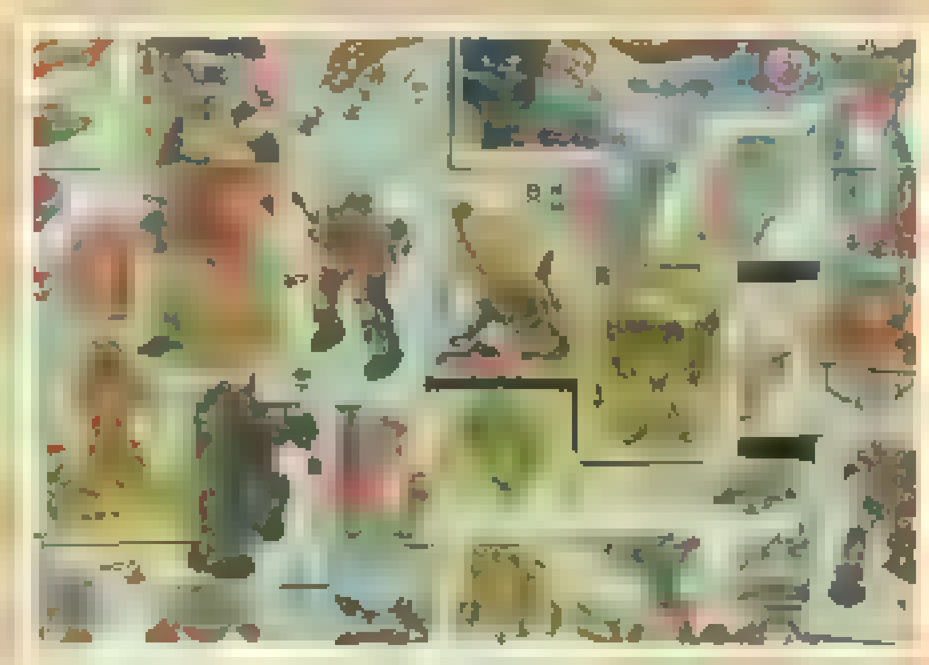
▲《大家的动物园》实际游戏截图，里面的人物和动物都充满了可爱的风格。

▲日本千叶的一家动物园。

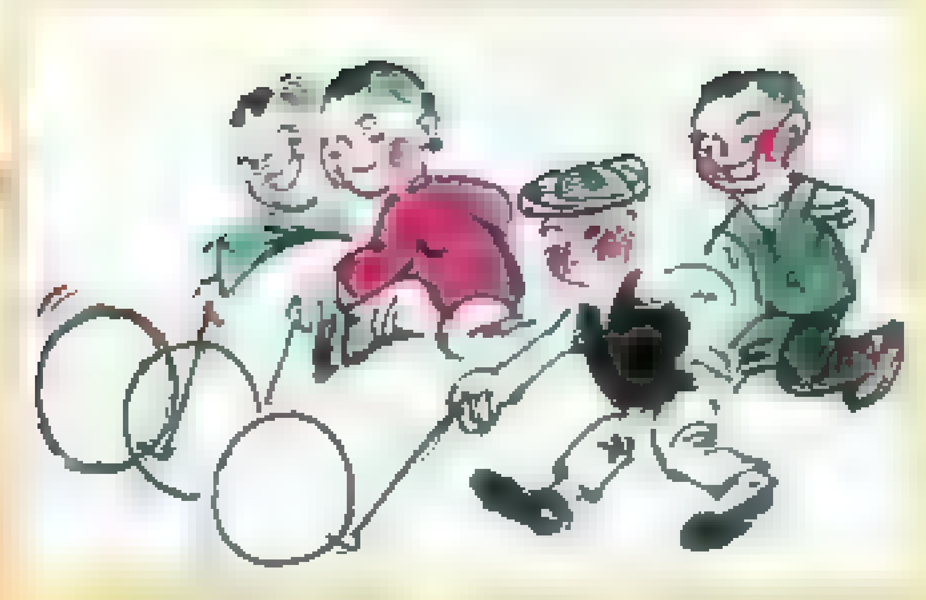


花样繁多的儿童玩具

如果课余时间你不喜欢外出活动，而是喜欢呆在家里，那用现在的话说那就是“宅”了，要是一个小孩有点“宅”不喜欢出门玩，那么他还可以选择在家玩玩具。小孩子玩玩具这件事情应该说是天经地义，而根据时代的变迁，玩具的种类也是花样繁多，从简陋的纸画片到精美的玻璃球，从自制的滚铁环到昂贵的四驱车，此外还有“电动火车”、“发条青蛙”等，这些属于一代人记忆的玩具已经被深深刻上了属于那个年代的烙印。

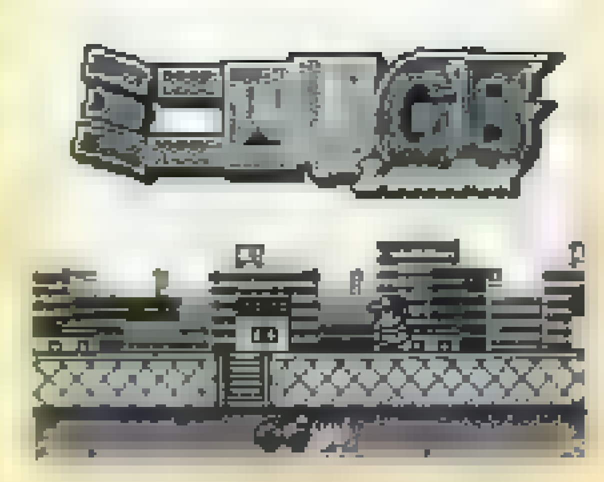


▲纸画片上的主角多是当时流行的《变形金刚》等热门动画，后期也出现过《龙珠》、《圣斗士》等题材的。

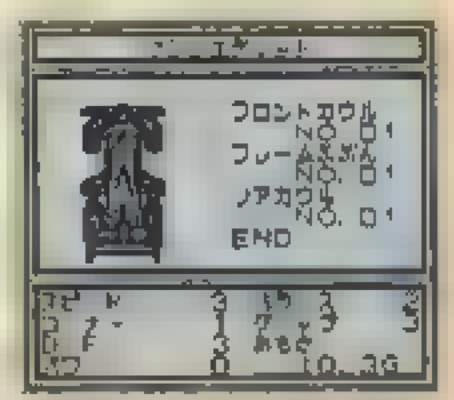


▲滚铁环，很多老爸们都玩过。

相对来说，四驱车算是我比较深入研究过的一个玩具，虽然其红火势头已经大不如前，但今天仍然还有四驱车产品推出。记得我上小学的时候，四驱车刚刚引入国内不久，加上电视台热播的动画片《四驱小子》推波助澜，　时间四驱车在孩子们中间红得发紫。其实那时候一盒四驱车模型的价格并不算贵，我记得是25元左右，但问题是那些龙头凤尾、加速马达、海绵轮胎之类的配件却相当烧钱，一套配下来就成百上千了。不过还好，“四驱车热”来得快去得也快，大约到了我上初中的时候，四驱车就已经开始淡出孩子们的视野了。



说起来四驱车在日本倒是一直都是相当受欢迎，据说如今在日本每年还都会有针对爱好者开展的大规模比赛，而且根据这个题材改编的动漫也一度非常热门，像是前面说过的《四驱小子》，还有后来的《四驱兄弟》等，再说游戏动漫不分家，之后根据《四驱兄弟》改编的四驱车游戏又在GB主机上发售过多款，算是将动、漫、游、玩（具）四位一体进行了结合。



■《四驱小子》主角四驱郎的赛车　天皇巨星　车头处的496” 的标志非常醒目。

假期中

如果说双休日是用5天的学习时间换来两天休息时间的话，那么寒暑假就是孩子们用整整一学期的艰苦学习，换来的一个悠长的休息时间。相比放学后和双休日，寒暑假的乐趣就更多一些了。

人人有份的昆虫“虐待”

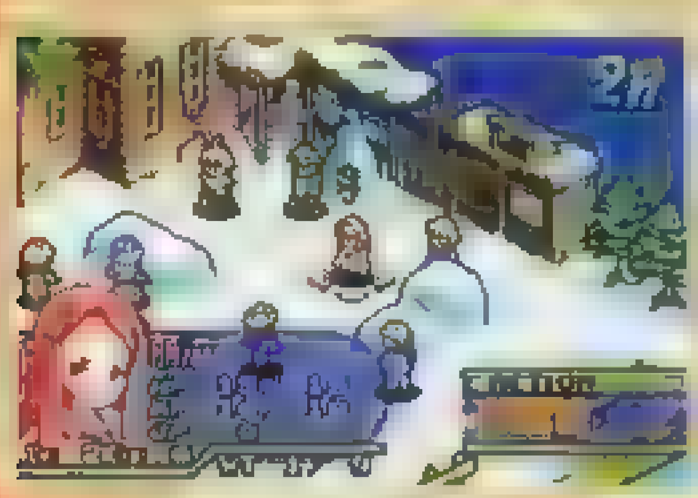
一到暑假，这虫子们就开始跃跃欲试了，什么苍蝇蚊子甲壳虫，天牛蚂蚱独角仙的，都纷纷开始出没。虫子们的出现催生了小孩子的“昆虫虐待”情绪，而且小时候虐待昆虫这档子事儿基本上是人人都有份的。男孩子们可能是天性使然，看到弱小的虫子忍不住就想摧残一番；而女孩子则多是因为恐惧，所谓“恐惧导致攻击”说的正是这个道理，通常一个“胆小”的女孩子在一个狭窄的空间（比如卧室）里看见一只虫子之后，第一反应是大叫一声，继而就会惊恐万分地将同样惊恐万分的虫子给踩扁……不经意间，女孩子就充当了一回虐杀昆虫的凶手。

另外小孩子大都一根筋，导致他们往往爱憎分明。爱憎分明的情绪又导致是非观念也格外严重，认为世间的事物都是黑白分明的，非好即坏。我当然不会例外，所以在小学《自然》课上得知蚂蚁是被划分在“益虫”行列时，顿时对过去虐待它们的行为产生了无尽的罪恶感；相对地，在确定了蝗虫是不折不扣的“害虫”之后，便将更大的热情投入到了对它们的摧残之上。除了我这样极端的例子外，昆虫虐待还有很多轻度的表现，比如强迫它们互相搏斗——也就是类似斗鸡的“斗虫”行为。这种斗虫的行为在东亚地区尤其受到欢迎，像是中国人喜欢斗蟋蟀，日本人则选择斗独角仙。每当暑假期间，孩子们就会拿上虫网外出捕虫，然后进行饲养和对战，甚至《口袋妖怪》的创意都和田尻智儿时的斗虫经历有关。当然了，《口袋妖怪》的世界观和现实毕竟不一样，而且游戏中的精灵绝对不会因为战斗致死，所以大可不必混为一谈。非要看真正昆虫间争斗的话，不妨玩玩NDS上的《甲虫王者》这款游戏。这是一款名副其实的模拟斗虫的游戏，可以让你在足不出户的情况下，就在掌心间体会到斗虫的乐趣。

冰天雪地的寒假

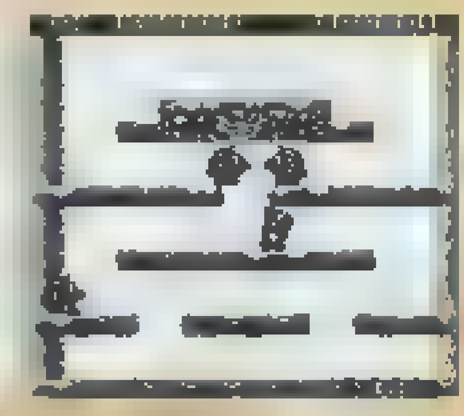
相比炎热的暑假来说，我还是要喜欢寒假多一些，因为我讨厌大汗淋漓的夏天。况且对于住在北方的人们来说，冬天的到来还预示着下雪天会随之而来，而下雪则意味着孩子们有了更多的乐趣。尤其要说的是那种下一整夜的大雪，第二天早晨起来的时候你会看到整个世界都被装点得银装素裹，白雪皑皑的气氛着实能令人心旷神怡。除了观赏性，地上厚厚的积雪更是孩子们最好的玩具，这些积雪可以用来打雪仗、堆雪人。在一些非常寒冷的地区，积雪甚至足以创造出一个天然的滑雪场供大家玩耍。

打雪仗应该是下过雪后最常见的游戏了，在冰天雪地的白色世界里，不要说小孩子会玩得乐此不疲，就是成年人恐怕也会忍不住展现出自己童心的一面，将积雪团成雪球和朋友打闹起来吧？所以你总能在一些开阔的地方看到三五成群的孩子们，你追我赶地将雪球抛向对方……说起打雪仗，这还真是个世界性的游戏，无论东西半球，只要是有雪的地方就存在打雪仗的游戏。正因为如此，在GBA版的《最终幻想战略版A》中，我们在游戏的一开始就看到了孩子们打雪仗的场景，这个场景也算得上是这款游戏中非常经典的一幕了。



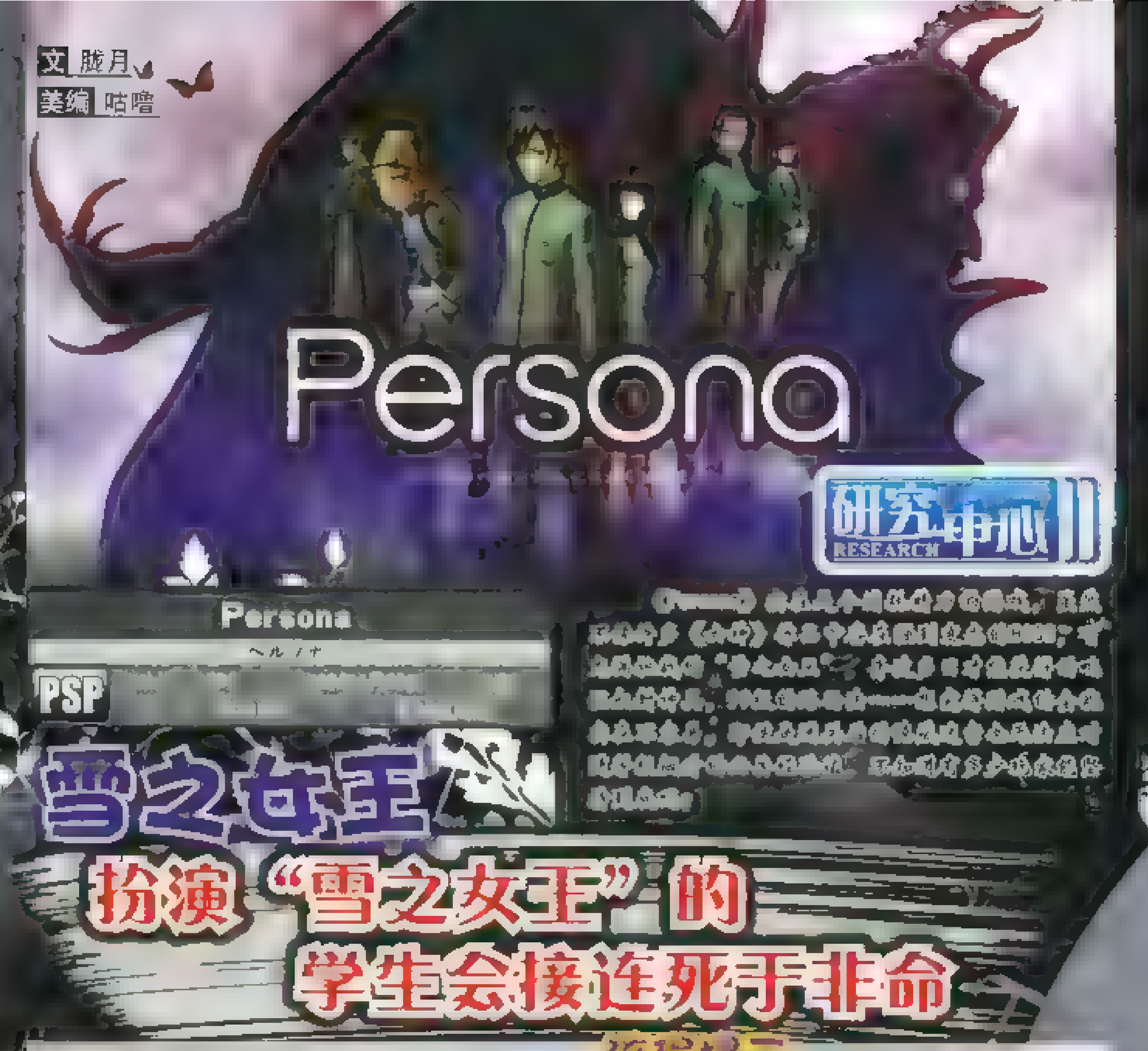
▲《FFTA》中孩子们打雪仗的一幕。

比起打雪仗来说，堆雪人就颇具难度了，因为堆雪人也可以算作是雪雕艺术的一种，尽管已经是最简单的一种，但是对于动手能力有限的小孩子来说，还是需要几个人通力合作才能完成，有时候还免不了要请成年人帮忙。雪人一般用两至三个不同大小的雪球组成身体和头部，而且为了让雪人的形象更加可爱，还要给它戴上帽子、围巾甚至是墨镜，并且用水桶、扫把、红萝卜等作为装饰，最终制作出一个外型不错的雪人真算是一件很有成就感的事情呢。关于雪人，我还记得小时候有一部相关的国产动画片，片名是《雪孩子》。动画讲述了一个拥有生命、可以活动的雪人的故事，虽然最终以雪孩子融化的悲剧收场，但是每次谈及这个动画的时候，我都会不由自主地把它和《雪山兄弟》这款游戏想到一块去。没错，因为这款游戏的两个主角也是可以活动的雪人。作为FC和街机上最为中国玩家所熟悉的游戏之一，在GB主机上也曾有过掌机版的《雪山兄弟》。



▲GB版《雪人兄弟》游戏画面　游戏在当时看来还是挺难的。

至此，[illegible]了。由于地域、年龄上的差别，每个人的童年经历会不尽相同，[illegible]，但是作为童年都有的一个缩影，[illegible]。



雪之女王

扮演"雪之女王"的学生会接连死于非命

在圣白貂学园中有一个传说——"雪之女王的诅咒"。《雪之女王》是安徒生童话里的名篇，也是圣白貂学园演剧部的传统演出节目。出演"雪之女王"这个角色的学生必须戴上女王的假面，但这个假面却会给佩戴者降下可怕的诅咒，佩戴者必定会死去。

在体育馆的仓库，主人公无意中找到了女王的假面。高见老师很怀念地看着这个假面，说自己曾经也出演过雪之女王这个角色，完全没出过事情，所以诅咒只不过是迷信罢了。说着，老师将假面戴到脸上，但就在那一刻，异变发生了。

假面放射着奇怪而炫目的光芒，在光芒的不停闪耀下，主人公一行都失去了意识。

TIPS 雪之女王

[illegible]

流程提示

[illegible]莉）中三选二。只有严格按照下列步骤才能进入"雪之女王"篇：

1.将剧情发展到病院异界化后，经过アラヤ神社见到麻希的母亲，返回圣エルミン学园。

2 在学园的2-4教室与女学生对话。

3 3F图书室与黒瓜勉对话。

4 经由1F的安全出口到达体育馆，在演剧部与女学生对话。

5 返回学园主楼，在生徒会与学生会长对话。

6 到校长室与大石校长对话。

7 前往体育馆，进入中央会场的右上角仓库。

8 返回学园主楼，发生剧情后自动进入"雪之女王"

你们也会裹上寒冰，保持美丽的样子经历永久的时代

等主人公、雪野和绫濑恢复意识时，学园已经变成了另一幅景象。地面、墙壁、门窗乃至树木，所有的东西都被冻结在冰雪的世界里。化身为雪之女王的高见老师已经完全变为另一个人格，“她”就是冻结学校的始作俑者——雪之女王。

雪之女王的目的是将高见老师作为祭品，迎接绝望的寂静和永远的黑夜。为了阻止女王的野心，众人必须攀爬学园中出现的三座高塔，打倒塔主后取得能让高见老师恢复正常的镜之碎片。三人决定一定要拯救老师。

流程提示

[illegible]

当南条或エリ至少有一人加入后，前往食堂发生固定战斗，战斗结束后，如果我方队伍只有4人（即没有同时让南条和エリ加入的情况下），ブラウン加入队伍，下面可前往ヒュプノス、ネメンス、タナトス三座塔，也可以前往非主线迷宫的悪魔の山。三个塔的攻略顺序并不固定，难度上按照ヒュプノス、ネメンス、タナトス的顺序逐渐递增，如果玩家想让队伍全员获得对应最强封神具，建议先攻略タナトス塔，不过难度很高。

TIPS アンブロシア

[illegible]

タナトス塔开启攻略则能获得5个[illegible]

参考资料 ambrosia

希腊神话中登场的神的食物[illegible]不死的神奇[illegible]的东西[illegible]人类食用后会变得长生不死，化身为神的一员。关于该东西有不少传说[illegible]

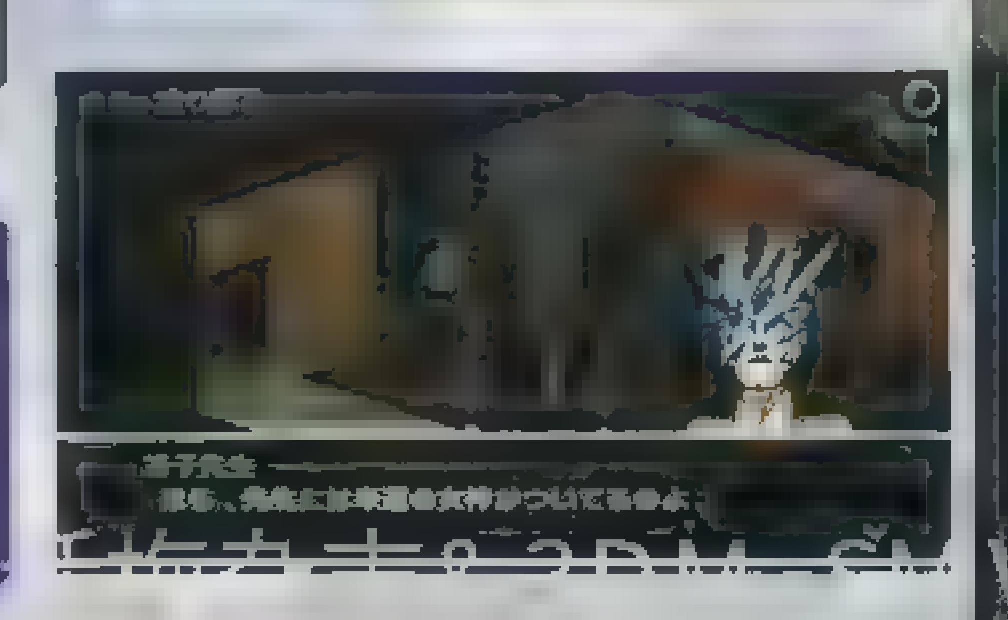
TIPS 镜子

[illegible]

[illegible]具，详细获得方法参见本文攻略部分。

参考资料 安徒生童话《雪之女王》

《雪之女王》中的镜子也来源于原作童话[illegible]是魔鬼制作的一面奇异的镜子，一切美好的事物照在镜子里就会变得模糊[illegible]一切丑陋的东西照在镜子里[illegible]会被放大于百万倍[illegible]最美丽的风景从这面镜子里看起来就像是煮烂的菠菜[illegible]而如果谁的脸上有一个极小的雀斑，那么从镜子里看来这个雀斑简直就可以盖满他的脸[illegible]该镜子从天上掉落到地面摔得粉碎[illegible]每一个碎片都具有魔镜的魔力[illegible]它们飞到人们的眼睛里[illegible]就会让人类只能够看到事物丑陋的一面[redacted]

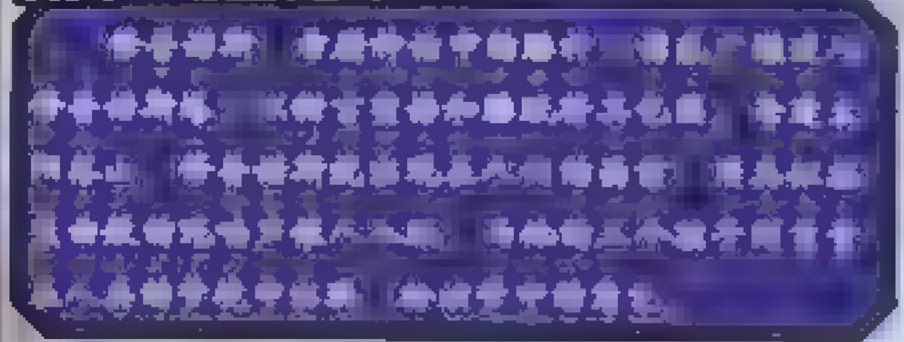


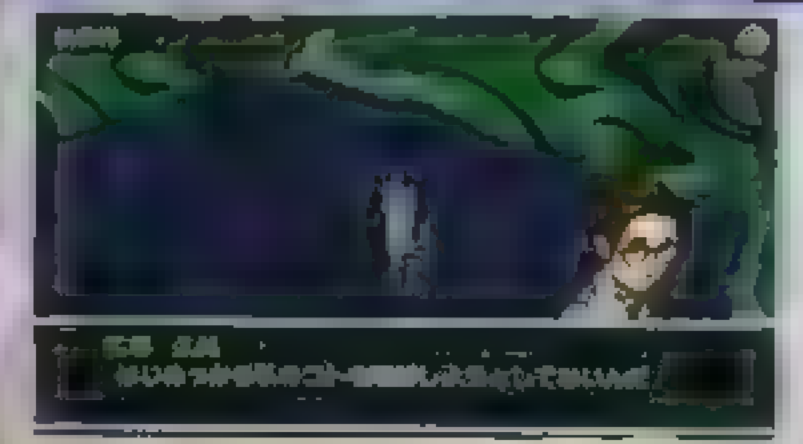
这是仅为我存在的梦

第一座修普诺斯之塔的塔主是广濑久美。她曾经是圣白貂学园的在籍学生，成绩优秀，曾被演剧部推举出演“雪之女王”。 方面，学校的同学几乎是半强制地让她出演；但另 方面，由于学习成绩下滑受到父亲的严厉责备，被勒令不许出演。广濑被逼迫得走投无路，只得逃进了梦中世界。在梦中，她遇到了心目中的王子修普诺斯，并选择在他的怀抱里沉眠不醒。

广濑欲借助睡神修普诺斯的力量驱除打扰自己梦境的主人公一行，当修普诺斯被打倒，雪野告诉她说，“你的王子已经不在了。”醒悟的广濑承认了自己犯下的错误，在充满惆怅地道出 “当时我的身边，如果能有哪怕一个像你们 样的朋友 ”后，消失了身影。

TIPS ヒュプノス





流程提示

从木の城 的フェン ン グ武学前往ヒュプノス塔 [illegible]战斗。该BOSS没有明显弱点，对火炎、疾风、电击 冲击属性均完全吸收，对铳的耐性很高。战 斗胜利后获得镜子的碎片和アンブロシア。

反梦界

在该塔的3 可进入反梦界，该地虽然不是必要进入的场所，但是由于能收集到镜子的碎片（关系到最强装备的获得），建议玩家攻略。反梦界共有4个房间，玩家能分别在东、南 东北 西北这4个方向的房间中找到睡熟的爱美先生、大石校长 反谷教头、かだしくん たまきちゃん和广濑久美。将他们全部唤醒并且在3F与所有人再见一次面，可以获得两个镜子碎片。此外，玩家是否唤醒广濑久美以及攻略该塔的顺序会影响到BOSS的强度 唤醒广濑要比不唤醒时强；如果先攻略了另外两作塔再攻略此塔，BOSS也会更强。

TIPS たまきちゃん

看样子你很想被欺负呢，正好让我拿来解解闷！

第二座是涅墨西斯之塔，打开塔门后，伴随着大笑出现在众人面前的是松平美智子。她出身富裕之家，不管对谁都是 副妄自尊大的态度。她曾经扮演过雪之女王中的女王一角，不过这并非是表演实力获得认可，而是以金钱交换得来，本来就不得人心的她因此越来越受到同学的排挤。被彻底孤立后，美智子为了复仇而效忠女王假面，成为涅墨西斯塔的塔主。

美智子从雪之女王处得到了奇妙的能力，该能力会将人类的负面情绪转化为自己的力量。为了增加这种负面力量，她把黑瓜等人关在塔内施以酷刑。

然而，不管主人公一行如何给予美智子教训，她的性格都没有一丝要变化的迹象。在丢下 句：“你们记好了 我会不断地 永远地出现在你们面前。”

TIPS ネメシス

流程提示

从冰の城1F的图书馆前往ネメシス塔，在1F的小房间遭遇松平美智子，发生剧情，前往3F的小房间，这里如果在右走经由落穴掉到1 ，能够获得 枚镜子碎片，但推荐不要进去，因为在不进入落穴下房间的情况下打通ネメシス塔后跟トロ对话可获得两枚碎片。

从3F 房间北边的门出去到达4 ，有 处回复之泉，回复一下体力和HP后继续向上。该塔没有时间限制，但是根据玩家在塔内逗留的时间，BOSS的出现地点和强度会发生变化。具体为

时间<20分钟时，BOSS强度低，出现位置为5 间。

20分钟<时间<60分钟时，BOSS强度中，出现位置为6 间。

时间>60分钟时，BOSS强度高，出现位置为8 美智子的房间。

另外，和ヒュプノス 样，如果玩家将该塔放在第 次攻略顺序上，BOSS的强度也会增高。该BOSS吸收冲击、反射电击，用火炎、冰结、疾风和地震属性的魔法能对它造成明显伤害。战斗胜利后获得镜子的碎片和アンブロシア，返回冰の城，在食堂与トロ对话获得两枚镜子碎片。

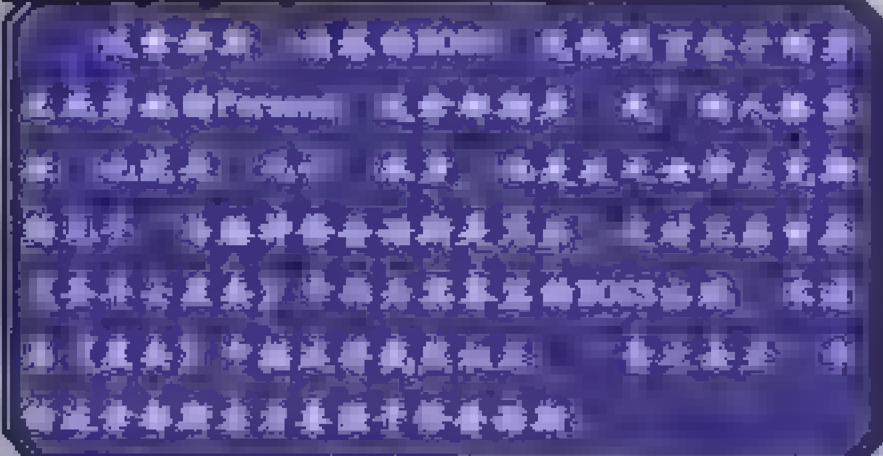
初次见面，欢迎来到我的达拿都斯塔

[illegible]内的黑暗氛围让人压抑不已，这座塔的塔主是山本百合子。她是学园中公认的美人，从小在父母的溺爱和周围男生的百般巴结中长大，因此养成了对幸福和美丽的执着心。为了让眼前的[illegible]永不消逝，她恳求雪之女王将她从世界上带走，永保青春地生活在达拿都斯之塔。尽管主人公一行劝说她要像大家 样地生活，但百合子没有听从劝告，并向主人公一行露出杀意。

战胜百合子后，她突然失声哭泣。其实她一早就知道，自己对美貌的奇怪执着招引来了雪之女王，因为不想死而放弃生活的做法又是何其愚蠢。

从束缚中解放出来的百合子向众人道谢，从达拿都斯塔中消失。对于玩弄人类生命的雪之女王，雪野爆发出不可遏制的愤怒。

TIPS タナトス



TIPS ぷりっ子

流程提示

[illegible]进入タナトス塔，在1F的小房间与山本百合子发生剧情。熄灭门左边[illegible]公的Persona被暂时封印，熄灭右边的ゆきの的Persona会暂时封印。注意，在该塔中角色一旦死亡，Persona能力就会被封印。

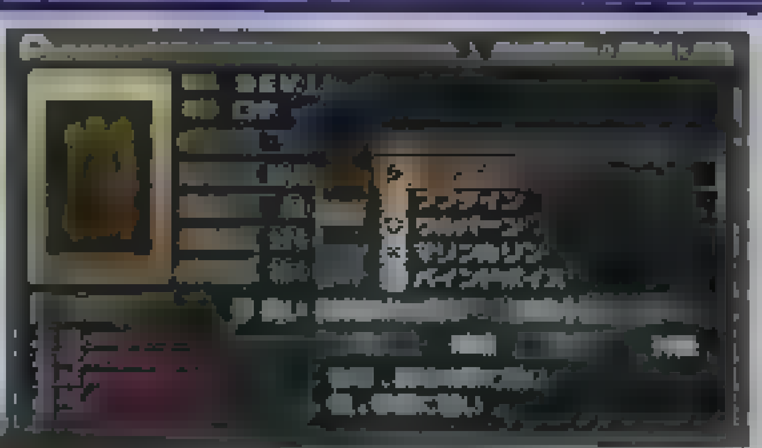
从2F进入タルタロス后解开Persona的封印，这里可以获得3个镜子碎片，并且可以在东北部的房间内花5000日元从真理子处购入1个碎片。

到达6F后在小房间内发生剧情，之后可选择左右两个宝箱的其 ，选择左边获得镜子碎片，选择右边アヤセ的Persona会被封印。到达 后和ボスタナトス战斗。

[illegible]弱点[illegible]火炎[illegible]疾[illegible]冥王统都是其弱点，但6个[illegible]的杂兵会[illegible]上人头将。这6个杂兵分为两种相性，第一种相性是吸收电击、核热、冲击、重力，弱点为火炎、冰结、疾风、地震。第二种相性却跟第一种截然相反，也就是说玩家要么以这八种属性以外的属性攻击，要么避免全体魔法，逐个击破。タナトス第一形态被打倒后会变成眼球形态，不过实力反而比之前的弱，不用担心，火炎属性依然可造成明显伤害。战斗胜利后获得镜子的碎片和アンブロシア。

TIPS タルタロス

[illegible]



从这冰城之顶降下 绝望的雪花

成功收集到8块镜子碎片后，众人将碎片嵌人镜框。当镜子照射向女王的假面时，假面变成了另一个女人的脸——她是高见老师曾经的朋友，藤森知美。知美对高见老师的人气极为嫉妒，这种憎恶之情吸引了雪之女王，受到女王的诅咒，知美的面容被烧毁后死去，而她的灵魂则寄居在女王假面上，趁着高见老师脆弱之际侵入到后者的体内。

镜子不光照出了知美的正体，也清楚地照出她内心的丑恶。了解到自己丑陋一面的知美离开了老师的身体，消失到虚空之中。可事情并没有就此结束，由于知美的消失，她的Persona夜之女王发生暴走，一行人前往冰之城的最高层，成功击败意欲冻结一切的女王。

TIPS 夜之女王

[illegible]

流程提示

[illegible]全部打[illegible]后[illegible]打穿[illegible]后的冰之[illegible]再回去作战，回到冰之城的中庭，这时根据玩家前面收集到镜子碎片，BOSS战的对象会发生变化。

碎片不足8枚时与恶魔レディ[illegible]スノ[illegible]战斗，该BOSS吸收冰结属性，并且会像潘多拉一样每回合行动两次，建议选择对冰结抗性较

[illegible]

碎片超过8枚时（含8枚），与恶魔レディマスカレード战斗，该BOSS吸收冰结和重力属性，并且会高威力的全体攻击魔法，我方务必要[illegible]全体[illegible]提升我方魔法攻击力和防御力能让战斗变得比较轻松。

BOSS战结束后，如果玩家此时持有的碎片达到12枚，拼成的[illegible]防具シュヒ[illegible]ゲルン[illegible]ルド，触摸光球后来到7F。之后沿阶梯一直向上走，在3F调查体育馆女学生面前的一个格子，然后调查鞍马的右边，获得剩余的シュヒ[illegible]ゲル装备。从4F的落穴掉落到3F，与雪人交谈获得最强封神具。

在4F的教室对雪人的提问回答“はい”，进入5F。从5F向上，到8F时发生与夜之女王对话的剧情后到达9F，11F时与BOSSアシュラじょおう战斗。该BOSS与潘多拉相似，我方主要以物理攻击配合提升攻击力的タルカジャ战斗。她的相性会根据面孔颜色变化，黑色时的弱点为核、突击、通常物理；绿色时弱点为奇迹；黄色时弱所有精灵魔法和统，但奇迹无效。

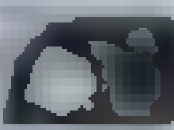
打倒最终女王　一度冰封的学校恢复了原样　老师看着自己的学生逐渐离校奔向一面　看见老师满脸的笑容　牢记成功的喜悦　努力实现自己的人生

通关迷宫

御影遗迹

セベク篇的自由迷宫，位置在御影町的西北部，是收集全恶魔卡片的好地方。在通关前，玩家会发现在下到B8F时被石墙挡住去路，无法继续前进。要探索B8F以及更深的层数，必须首先将セベク篇通关（BAD END不可），耐心看完Staff表后游戏会自动存储系统资料，以后就可以探索B8F以下的遗迹了。不愿意二周目的玩家可以读取最终BOSS前的存档，用移动道具回到迷宫的出口，前往御影遗迹。

攻略要点



关于B10F的提问

在B10F通过谜石墙时要求玩家选择正确的岔路，选错的情况下会掉进落穴，玩家必须重头爬阶梯。这些问题均是神话相关，每次读取存档时问题会随机发生变化，但不管问题怎么变，选择的岔路是固定的，即"右、左、右、左、中"，掌握这个规律，玩家反过来可以通过问题掌握到不少神话知识。

B11F的伤害地域

到达B11F要按照门上的提示通过各个区域，否则会受到伤害。如"东3"，就是向东走三步。6个区域的走法如下：

1　东3、南2、西1、南1
2　南1、西1、南2、东3
3　北1、东2、北2、西1、北1、西1、北1
4　北1、西1、北2、东1、北1、东2、南1、东1
5　东1、北1、东2、北1、东2、南2、西1、南2、西2、南1
6　南1、西2、南2、东3、南2、西1、南1

不过这个谜题设计得不太高明，玩家只要使用コアンルド或リフトマ就可以无视伤害区域。

B12F的BOSS战

进入B12F的7个小房间都会发生BOSS战，事先把周围六个房间全部打完后方能进入中央的房间。需要注意的是，如果玩家没有把中央的BOSS打倒就离开迷宫，那么下回进入时需要重打所有房间的BOSS。好在这些BOSS的经验值丰厚，不喜欢机械式练级的玩家也可以故意反复出入迷宫，不过下到B12F也需要消耗一定时间，请玩家自己拿主意。

各房间攻略

悪魔の山

雪の女王篇的自由迷宫，和御影遗迹一样，非BAD ENDING通关后再系统记录存储完成后才可到8F以上。

攻略要点

与御影遗迹不同，这里在道路上没有多少机关，完全的连锁BOSS战，周围所有房间的石碑所遇到的敌人都是等级99的杂兵恶魔，比普通杂兵的强度自然要高上很多。由于不像御影遗迹有[illegible]魔存在，敌方的HP并不高，只要玩家的HP补给能跟上，不会陷入麻烦的长期战。最高层中央房间的BOSS是99级的南瓜ジャックランタン×3和雪人ジャックフロスト×2，均是拥有强力魔法攻击的恶魔，不使用マジカルガード反射的话几乎很难战胜，反过来讲，只要能确保我方有一名队员能优先行动并使用マジカルガード，战胜它们并不困难。

魔法继承详细

合体后的Persona能从素材恶魔处继承魔法。每个恶魔的魔法有继承的优先顺序，该顺序以表格内的"所持魔法 数字"的形式表示，当合成出的Persona无法继承"所持魔法1"时，才能继承"所持魔法2"乃至"所持魔法3"。

妖魔

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
65	[illegible]	[illegible]ガルダイン		
60	[illegible]	[illegible]		
5[illegible]	[illegible]	ガルダイン		
43	[illegible]	ブフダイン	[illegible]	
35	[illegible]	[illegible]		
26	[illegible]			
8	[illegible]	[illegible]		
0	[illegible]	[illegible]		

妖精

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
57	オベロン	[illegible]	[illegible]	[illegible]
49	ティターニア	[illegible]	[illegible]	[illegible]
40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
31	ポリスー[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
23	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
18	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]フロスト	[illegible]	ブフーラ	ブフ
2	[illegible]	ザン		

妖獣

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
22	[illegible]	[illegible]		

天使

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
54	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
57	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
52	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
44	[illegible]	[illegible]	メディア	
38	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
29	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
21	[illegible]	[illegible]	ディア	[illegible]
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

夜魔

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
64	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
58	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
51	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
42	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
34	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
27	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
19	リリム	[illegible]	[illegible]	ポイズ[illegible]
13	ナイトメア	[illegible]	[illegible]	
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

妖鸟

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
55	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
47	[illegible]	[illegible]	ガルダイン	
39	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
28	[illegible]	[illegible]	ガル	
19	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

堕天使

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
71	アドラメルク	デスチィカ		
65	ヘイモン	[illegible]		
56	ハルパス	マハエイハ		
48	ベリス	マハムド		
41	アラストール	バイエイハ		
33	エリゴール	[illegible]		
26	マルナアス	[illegible]		
17	ニスロク	エイハ		
9	ウコバク	[illegible]		

凶鸟

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
68	フレスベルグ	[illegible]		
53	アレクト	フレイダイン	[illegible]	
36	ティンホテー	[illegible]	[illegible]	
25	メザイラ	[illegible]	[illegible]	
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

魔兽

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
54	トケ	[illegible]	[illegible]	
40	セルケト	[illegible]	[illegible]	
37	オルトロス	[illegible]	[illegible]	
29	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
12	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

魔女

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
59	ランダ	メギドラ	[illegible]	
51	[illegible]	フレイダイン	[illegible]	
43	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
34	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
29	イワナ	メギド	[illegible]	
23	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
17	[illegible]	フレイ	グライ	

尸鬼

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
41	[illegible]	[illegible]		

幽灵

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
54	ウーム	[illegible]	[illegible]	マグナス
45	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
32	トゥルダ	[illegible]	マグナ	
20	[illegible]	マグナス	アギ	
11	[illegible]	[illegible]	ガル	
4	[illegible]	マグナ		

邪鬼

LV	恶魔	所持魔法	所持魔法2	所持魔法3
61	[illegible]	マグナス		
53	キリメカラ	ブフーラ		
42	[illegible]	ガルーラ		
35	[illegible]	アギラオ		
27	[illegible]	アギ		
19	[illegible]	マグナ		
13	[illegible]	ブフ		

[illegible]

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
52	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
44	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
37	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
32	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
25	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

[illegible]

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
66	[illegible]	[illegible]		
34	[illegible]			

[illegible]

LV	恶魔	所持魔法	所持魔法2	所持魔法3
34	[illegible]	[illegible]		
25	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
19	[illegible]	[illegible]		
15	[illegible]	[illegible]		
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]		

外道

LV	恶魔	所持魔法1	所持魔法2	所持魔法3
68	[illegible]	[illegible]		

一回合击破潘多拉

最终BOSS潘多拉的魔法攻击力很高，我方Persona魔防很低时会被瞬杀，反过来我们利用这一点，也可以做到一回合以内将潘多拉瞬杀掉。这个技巧需要利用游戏中的三点系统：一、反射回去的魔法无视无效、吸收、反射等相性；二、反射回去的魔法所造成的伤害与反射方的魔防呈反比；三、反射倍率道具使用效果可以叠加。

举例解释一下第二条，我方某Persona魔防值较低，来自敌方的魔法攻击造成的伤害必然越大，如果这时将该魔法反射回去，敌方承受的反射伤害等同于“如果该魔法命中我方造成的伤害”×反射倍率。好了，了解到这一点，我们就可以利用最弱的ピクシー来秒杀潘多拉。

事前准备工作：

1 将全员的“速”用AGLインセンス加到99，AGLインセンス可练Persona交换，也可参见后文的宝石交换表用宝石交换。

2 给我方装备上魔防最低的Persona。

3.准备一定数量的マジカルガード。

战斗开始后就没什么好说的了——全员使用マジカルガード。等待潘多拉的攻击，欣赏反射回去的[illegible]。

最先攻略タナトス塔

在雪之女王篇攻略三座塔的顺序影响最终获得的最强封神具数量，想要最后让队伍全员获得最强封神具就必须率先攻略タナトス塔，该塔的难度很高，杂兵都在30级以上，想要我方不至于被打得落花流水，必须在进入雪之女王篇前先在御影町内做好准备工作。

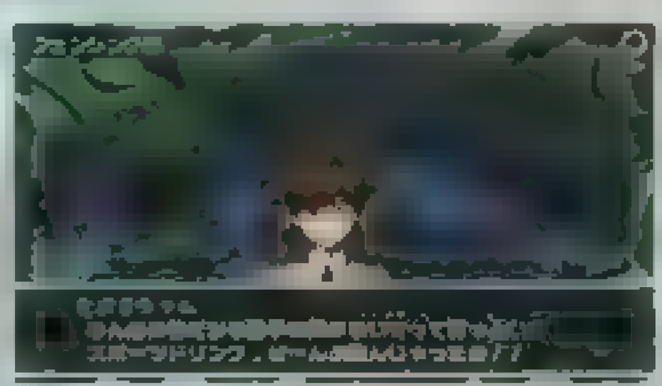
1 准备至少50万的资金，以备塔内购买装备。

2 在南条和马克离队前（进入アラヤ神社前）尽量收集恶魔卡片，可有针对性地收集リリム、アメノウズメ、ゴズテンノウ、フアレグ、ウルヴァー、ジャックランタン（最好继承ムド）等Persona的素材。如果玩家能在赌场买到让Persona习得メギドラオン的“灼热の石版”，也可以不做ゴズテンノウ。

3. 让主人公的角色等级和P等级升到20以上，加点集中到“速”和“运”上。

4 进入塔后，避免与魔法免疫的恶魔交战，遇到龙王、邪龙、尸鬼等种族时，用メギドラオン一举消灭。学会ムド后可以与天使交战。

5 在进入タルタロス前先到3F购买装备，整备完毕后进入タルタロス，在能够取回Persona的房间前反复练级到40级左右。

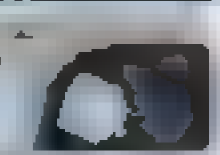


6. 与タナトス交战时避免装备神圣属性的Persona，另外备足反魂香复活被咒杀死掉的同伴。

快速潜在复活

利用潜在复活能力可以造出强到逆天的Persona。在不能保证敌方一定会攻击到我方指定角色的情况下，可以让该角色针对敌人的反射属性将自己反射致死，接着消灭掉所有的敌人，让该角色以1HP的状态复活。下面就将该角色放到队列的第 排，在下 场战斗承受敌人的攻击即可。

成长类型



每个Persona都有特定的成长类型，成长类型决定该Persona从Rank1升到RankMAX（8）时所成长的总能力点数，所有Persona的成长类型及每个类型的成长方式如下。

■Persona成长类型

等级	种族	名称	成长类型
4	[illegible]	ヤマ	大器晚成B
5	PRIESTESS	[illegible]	早熟
5	EMPEROR	セイメンコンゴウ	早熟
5	LOVERS	ピク ー	ピク 专用
5	CHARIOT	オギ	早熟
6	EMPRESS	ヴェスタ	早熟
6	HIEROPHANT	デイセ ゾウオウ	早熟
7	JUDGEMENT	ケ	早熟
8	MAGICIAN	ナ リ	早熟
8	JUSTICE	ホヴァ	早熟
10	LOVERS	ャ アフロスト	早熟
10	DEVIL	デレ ス	早熟
10	SUN	ヘ ス	辅助スキル
11	PRIESTESS	アメノウズメ	辅助スキル
12	EMPEROR	アガ トラ ム	战斗スキル
14	[illegible]	ウルヴァン	魔法スキル
15	EMPRESS	モコ	大器晚成A
16	[illegible]	ナウタイ	后卫スキル
17	HIEROPHANT	ノオウキ	防御スキル
17	WORLD	ケ テルカトル	防御スキル
18	[illegible]	サティ	前卫スキル
18	CHARIOT	ゴズテンノウ	攻击スキル
18	JUDGEMENT	フアレグ	魔法スキル
19	[illegible]	トリグラフ	战斗スキル

■Persona成长类型

等级	种族	名称	[illegible]
20	LOVERS	ャ ウラ タ	[illegible]
21	MOON	[illegible]	早熟
22	STAR	ヤエヌ	后卫スキル
23	EMPEROR	イラナ	魔法スキル
24	SUN	ウィノナ ル	大器晚成A
25	HIEROPHANT	オ マ	技术スキル
25	HERMIT	ワ ヴァル	早熟
27	EMPRESS	ヤ マ ロ ト	攻击スキル
28	MAGICIAN	ベ ナ リ	攻击スキル
28	JUSTICE	[illegible]	辅助スキル
29	PRIESTESS	トホル	魔法スキル
29	WORLD	イルルヤ カ	攻击スキル
30	FOOL	テ ンクトウベイ	ハラ スC
32	TEMPERANCE	ヤヌヒ ス	防御スキル
33	CHARIOT	ホウトセイクン	攻击スキル
34	EMPEROR	マルトウ ク	前卫スキル
34	DEATH	ヘル	大器晚成B
35	MAGICIAN	ヘルモ ズ	魔法スキル
36	EMPRESS	ブリ ット	前卫スキル
36	JUDGEMENT	アズラエル	战斗スキル
37	PRIESTESS	ウルズ	后卫スキル
37	JUSTICE	ウルスラグナ	技术スキル
39	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ピ	[illegible]专用

全Persona成长类型

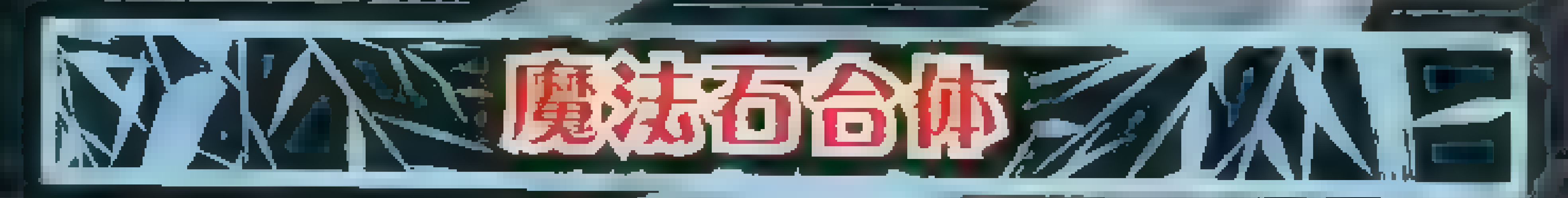
等级	种族	名称	成长类型
40	FORTUNE	ケルベロス	大器晚成B
41	SUN	ヤタガラス	技术スキル
43	EMPEROR	オーディン	魔法スキル
44	EMPRESS	セイオウボ	防御スキル
44	DEATH	[illegible]	早熟
45	TEMPERANCE	ゲンブ	ゲンブ专用
46	PRIESTESS	テンセンニャンニャン	技术スキル
46	JUSTICE	[illegible]	バランスC
47	MAGICIAN	ヴァルナ	魔法スキル
47	FOOL	トルカ	バランスB
48	CHARIOT	セイテンタイセイ	バランスC
49	WORLD	セイリュウ	セイリュウ专用
50	STRENGTH	オトヒメ	前卫スキル
51	DEVIL	ロキ	后卫スキル
52	HIEROPHANT	トート	バランスA
53	PRIESTESS	[illegible]	魔法スキル
53	MOON	サキュバス	大器晚成B
54	JUSTICE	ダイール	战斗スキル
56	EMPEROR	バール	攻击スキル
56	SUN	スザク	スザク专用
55	JUDGEMENT	アールマティ	防御スキル
57	EMPRESS	ドゥルガー	攻击スキル
58	DEATH	モト	辅助スキル
58	MAGICIAN	フレイ	大器晚成B
59	CHARIOT	スサノオ	大器晚成B
59	HANGEDMAN	バルバトス	大器晚成A

全Persona成长类型

等级	种族	名称	成长类型
60	JUDGEMENT	ヤマオカ	大器晚成B
61	PRIESTESS	ヴェルザンディ	大器晚成B
61	FOOL	カマクラゴンゴロウ	バランスA
62	EMPEROR	アメン・ラー	技术スキル
62	JUDGEMENT	ミカエル	大器晚成B
65	EMPRESS	[illegible]	大器晚成B
66	[illegible]	[illegible]	大器晚成B
66	TOWER	ニャルラトホテプ	バランスA
68	MAGICIAN	[illegible]	バランスA
70	PRIESTESS	ラクシュミ	バランスB
74	HIEROPHANT	[illegible]	大器晚成A
76	WORLD	ムチャリンダ	大器晚成B
77	DEVIL	ベルゼブブ	バランスA
79	SUN	ガルーダ	バランスB
79	JUDGEMENT	サタン	バランスB
80	MAGICIAN	イルダーナ	バランスB
85	EMPRESS	[illegible]	バランスA
86	EMPEROR	ヴィシュヌ	バランスA
88	PRIESTESS	スクルド	バランスC
88	TOWER	アマツミカボシ	防御スキル
89	HIEROPHANT	インドラ	バランスB
90	JUSTICE	パラスアテナ	バランスA
94	JUDGEMENT	ウォフ・マナフ	バランスC
96	CHARIOT	シヴァ	大器晚成A
97	WORLD	[illegible]	防御スキル
99	DEVIL	ルシファー	ルシファー专用

最终点数增长一览

成长类型	力	体	技	速	运	魔防	魔攻
攻击スキル	27	0	0	0	0	72	0
防御スキル	0	27	0	0	0	0	72
战斗スキル	27	27	0	0	0	0	0
魔法スキル	0	0	0	0	0	72	72
技术スキル	27	0	27	0	0	0	0
辅助スキル	0	0	0	27	27	0	0
前卫スキル	0	27	0	0	27	0	0
后卫スキル	0	0	27	27	0	0	0
バランスA	13	13	0	0	0	33	33
バランスB	0	0	13	3	13	33	0
バランスC	13	0	3	13	0	0	33
[illegible]	7	7	7	7	7	21	12
[illegible]	8	9	8	8	8	24	15
[illegible]	9	9	8	8	9	27	27
ビャッコ专用	6	6	44	6	6	40	40
ゲンブ专用	54	3	3	3	3	40	40
スザク专用	8	8	8	31	8	40	40
セイリュウ专用	8	47	8	8	8	30	40
[illegible]专用	0	0	0	0	76	122	0
ルシファー专用	59	35	54	49	17	720	745



魔法石不仅可以直接使用，在合体时添加特定魔法石可让Persona习得魔法，考虑到消耗成本，让Persona习得魔法无疑是一劳永逸的。魔法石的效果可以参考下表。

名称	范围	效果	获得方法	Persona赋予魔法
アギダインストーン	敌复数	火炎大伤害	店 恶魔交涉 Persona归还	アギダイン
マハラギストーン	敌全体	火炎小伤害	コードブレイカー、恶魔交涉、交换	マハラギ
マハラギオンストーン	敌全体	火炎中伤害	恶魔交涉 交换	マハラギオン
炎魔の石版	敌全体	火炎大伤害	赌场 Persona归还	マハラギダイン
ブフダインストーン	敌复数	冰结大伤害+冻结	店 恶魔交涉 Persona归还	ブフダイン
マハブフストーン	敌全体	冰结小伤害+冻结	コードブレイカー 恶魔交涉 交换	マハブフ
マハブフーラストーン	敌全体	冰结中伤害+冻结	恶魔交涉 交换	マハブフーラ
冷魔の石版	敌全体	冰结大伤害+冻结	赌场 Persona归还	マハブフダイン
ガルダインストーン	敌复数	真空波大伤害	店 恶魔交涉 Persona归还	ガルダイン
マハガルストーン	敌全体	真空波小伤害	コードブレイカー 恶魔交涉 交换	マハガル
マハガルーラストーン	敌全体	真空波中伤害	恶魔交涉 交换	マハガルーラ
风魔の石版	敌全体	真空波大伤害	赌场 Persona归还	マハガルダイン
マグダインストーン	敌复数	真空波大伤害	店 コードブレイカー 恶魔交涉 Persona归还	マグダイン
マハマグナストーン	敌全体	真空波小伤害	恶魔交涉 交换	マハマグナ
マハマグナスストーン	敌全体	真空波中伤害	恶魔交涉	マハマグナス
震魔の石版	敌全体	真空波大伤害	赌场 Persona归还	マハマグダイン
フレイダインストーン	敌单体	核热大伤害	赌场 恶魔交涉 Persona归还	フレイダイン
メギドストーン	敌全体	核热小伤害	恶魔交涉 交换	メギド
メギドラストーン	敌全体	核热中伤害	恶魔交涉 交换 Persona归还	メギドラ
灼热の石版	敌全体	核热大伤害	赌场 Persona归还	メギドラオン
ザンダインストーン	敌复数	冲击波大伤害	店 恶魔交涉 Persona归还	ザンダイン
マハザンストーン	敌全体	冲击波小伤害	恶魔交涉 交换	マハザン
マハザンマストーン	敌全体	冲击波中伤害	恶魔交涉 交换	マハザンマ
烈波の石版	敌全体	冲击波大伤害	赌场 Persona归还	マハザンダイン
グラダインストーン	敌复数	重力大伤害	赌场 恶魔交涉 Persona归还	グラダイン
マハグライストーン	敌全体	重力小伤害	交换	マハグライ
マ[illegible]グライストーン	敌全体	重力中伤害	恶魔交涉 交换	[illegible]グライ
[illegible]の石版	敌全体	重力大伤害	赌场 Persona归还	マハグラダイン
ジオダインストーン	敌复数	电击大伤害+感电	店 恶魔交涉 Persona归还	ジオダイン
マハジオストーン	敌全体	电击小伤害+感电	恶魔交涉 交换	マハジオ
マハジオンガストーン	敌全体	电击中伤害+感电	恶魔交涉 交换	マハジオンガ
闪光の石版	敌全体	电击大伤害+感电	赌场 コードブレイカー Persona归还	マハジオダイン
影破の石版	敌全体	每回合咒杀大伤害	赌场 コードブレイカー、恶魔交涉 Persona归还	マハエイハ
[illegible]の石版	敌全体	咒杀伤害 天使即死	赌场 恶魔交涉 Persona归还	マハムド
黑[illegible]の石版	敌1体	暗魔属性即死	赌场 恶魔交涉 Persona归还	ダスディカ
ペトラマストーン	敌1体	石化	赌场 恶魔交涉 Persona归还	ペトラマ
パララマストーン	敌1体	麻痹	赌场 恶魔交涉 Persona归还	パララマ
ポイズマストーン	敌1体	猛毒	赌场 恶魔交涉 Persona归还	ポイズマ
シンリッカストーン	敌1体	病气	赌场 恶魔交涉 Persona归还	シンリッカ
虚伪の石版	敌全体	每回合让一个敌人即死	Persona归还	[illegible]
光破の石版	敌全体	每回合破魔大伤害	赌场 コードブレイカー 恶魔交涉 Persona归还	マハコウハ
圣文の石版	敌全体	破魔伤害 尸鬼即死	赌场 恶魔交涉 Persona归还	マハンマ
日月の石版	味方1人	HP全回复	店、赌场 Persona归还	ディアラハン
半月の石版	味方全体	HP全回复	店 赌场 コードブレイカー Persona归还	メディアラハン
ポズムディストーン	味方1人	猛毒	店 恶魔交涉 Persona归还	ポズムディ
パララディストーン	味方1人	麻痹回复	店 恶魔交涉 Persona归还	パララディ
ペトラディストーン	味方1人	麻痹回复	店 恶魔交涉 Persona归还	ペトラディ
シンリディストーン	味方1人	病气回复	店 恶魔交涉 Persona归还	シンリディ
满月の石版	味方1人	濒死回复+HP全回复	赌场、Persona归还	サマリカーム
真实の石版	敌全体	每回合削减敌人2HP	Persona归还	[illegible]

满月伤药合体

在Persona合体时添加消费道具可获得随机效果，有可能是某项能力上升或下降3点，也有可能是习得某种魔法。越靠近满月时，习得的魔法就越强力，利用这一点，我们就可以利用消费道具中最便宜的伤药为Persona凹魔法了。不过和落在复活一样，这种做法很破坏游戏平衡性。

满月时获得的魔法如下：パララマ、シンリッカ、ディアラハン、メディアラハン、マハエイハ、マハムド、マハコウハ、マハンマ、マハラギダイン、マハブフダイン、マハガルダイン、マハマグダイン、マハザンダイン、マハグラダイン、マハジオダイン、メギドラオン。

宝石交换

在千年万年堂可以用宝石交换道具，其中AC、インセンス是一回合王破潘多拉的必要道具。交换列表如下

普通道具		
交换道具	必要宝石1	必要宝石2
宝玉	ダイアモンド	マラカイト
地返しの玉	ダイアモンド	ターコイズ
反魂香	ダイアモンド	エメラルド
ディストーン	オパール	ターコイズ
ディスパライズ	オパール	エメラルド
ディスポイズン	オパール	トパーズ
ディス[illegible]	オパール	ガーネット
[illegible]	ターコイズ	トパーズ
[illegible]	ターコイズ	エメラルド
银の[illegible]	エメラルド	マラカイト
[illegible]	[illegible]ル	オパール
魔石	マラカイト	ターコイズ
封魔の鈴	ガーネット	マラカイト
[illegible]	トパーズ	ダイアモンド
ヒランヤ	マラカイト	パール
[illegible]	ダイアモンド	オパール

[illegible]道具		
交换道具	必要宝石1	必要宝石2
マハラギストーン	ルビー	ムーンストーン
[illegible]ストーン	ルビー	アクアマリン
マハブフストーン	アクアマリン	ムーンストーン
[illegible]ストーン	アクアマリン	アメジスト
マハザンストーン	アメジスト	ムーンストーン
[illegible]ストーン	アメジスト	オニキス
[illegible]ストーン	オニキス	ムーンストーン
[illegible]ストーン	オニキス	ルビー
メギドストーン	アレキサンドライト	ムーンストーン
メギドラストーン	アレキサンドライト	ルビー
[illegible]ストーン	タンザナイト	ムーンストーン
[illegible]ストーン	タンザナイト	アクアマリン
[illegible]ストーン	ダイアモンド	ムーンストーン
[illegible]ストーン	ダイアモンド	アメジスト
[illegible]ストーン	サファイア	ムーンストーン
[illegible]ストーン	サファイア	オニキス

インセンス [illegible]			
交换道具	必要宝石1	必要宝石2	[illegible]
STRインセンス	アレキサンドライト	ガーネット	NEW 2周
	ダイアモンド	アメジスト	3周 5周
	[illegible]	[illegible]ル	6周 FULL
VITインセンス	アレキサンドライト	トパーズ	NEW 2周
	サファイア	ガーネット	3周 5周
	アクアマ[illegible]	[illegible]	6周 FULL
TECインセンス	アレキサンドライト	マラカイト	NEW 2周
	エメラルド	トパーズ	3周 5周
	アクアマリン	エメラルド	6周 FULL
AGIインセンス	アレキサンドライト	オニキス	NEW 2周
	ルビー	マラカイト	3周 5周
	アクアマリン	サファイア	6周 FULL
LUKインセンス	アレキサンドライト	ターコイズ	NEW 2周
	[illegible]ル	オニキス	3周 5周
	アクアマリン	ダイアモンド	6周 FULL
HPインセンス	アレキサンドライト	オパール	NEW 2周
	アメジスト	アレキサンドライト	3周 5周
	ムーンストーン	アクアマリン	6周 FULL
SPインセンス	アレキサンドライト	タンザナイト	NEW 2周
	アメジスト	アクアマリン	3周 5周
	ムーンストーン	アレキサンドライト	6周 FULL

封神具アヴァターラ

收集所有恶魔卡片后得到的アヴァターラ是合成毗湿奴的必要道具，由于游戏中没有专门统计恶魔卡片收集情况的界面，因此玩家只有对着恶魔列表作笔记了（您可以购买Vol 111的《掌机王SP》），每成功获得一张卡片就在恶魔列表上将该恶魔的名字划去。恶魔卡片不用刻意在游戏流程中获得，セベク篇的御影遗迹和雪の女王篇的恶魔の匕都可以收集到所有恶魔卡片。

《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》研究

大家的一[illegible]了吗？[illegible]的世界[illegible]在口袋妖怪世界的探险还[illegible]结束。本期我们为大家带来的是二[illegible]以及特别篇[illegible]攻略。大家加油！

ポケモン不思議のダンジョン 空の探険隊

文 PM525 艾柏维塔
编 马修 美编 Juxi

继续的冒险

探险队的毕业

回来的第二天，胖可丁老板会交给主角探索神秘森林（しんぴのもり）的任务作为毕业测验。出发前遇到了威力熊、可爱熊父子，从可爱熊的口中得知神秘森林的深处埋藏着恶之大魔王的宝物。与镇上久未相见的朋友们打过招呼后，向毕业前最后的迷宫进发吧！

神秘森林

[illegible]

攻击方面还有[illegible]以及弱化两攻的[illegible]

[illegible]遇到它们的话最好用[illegible]程技能或是投掷类道具从远处进行攻击。本迷宫中的商店里会出售大量远[illegible]

[illegible]宫来。BOSS战难度就高了很多。首先一定要注意地鼠父子，他们拥有攻击我方全体的强力技能大地力量。此后需要注意向日花发动晴空后借着叶绿[illegible]

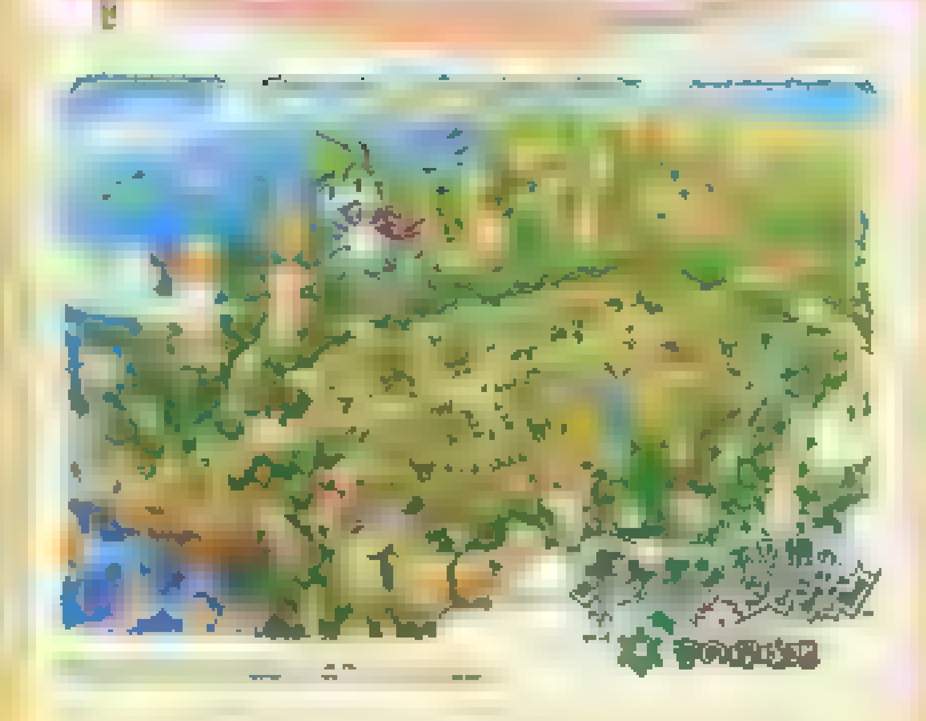
根据地图的提示，主角与伙伴终于来到了神秘森林的最深处。正巧遇到了同样来此探险的威力熊父子，似乎他们没能找着可爱熊所说的恶之大魔王。正当四人合计了一下打算继续前进时，主角和伙伴突然踩中落穴掉入地洞中……黑暗中传来了恶之大魔王的话语，一群长得和行会成员一模一样的家伙从黑暗中闪了出来。稀里糊涂地将他们给打跑后，主角和伙伴终于爬出洞来追上了威力熊父子。在父子俩的前方放着一只金色的宝箱，想必就是大魔王的宝物了吧？主角大着胆子上前打开宝箱，没想到里面放着的竟然是世界第一苹果……难道这就是神秘森林的宝物了？

正当主角被这宝物弄得一头雾水时，前方的泉水中突然出现了光芒，从光之泉中传来了神秘的呼唤声，可爱熊站在泉水正中说出了自己想进化的心愿后，终于如愿以偿地进化成了威力熊。见到这不可思议的一幕，伙伴也忍不住跑到光之泉上中。但光之泉却告诉伙伴和主角，恐怕是受到空间歪曲的影响，他们两个没有办法完成进化。

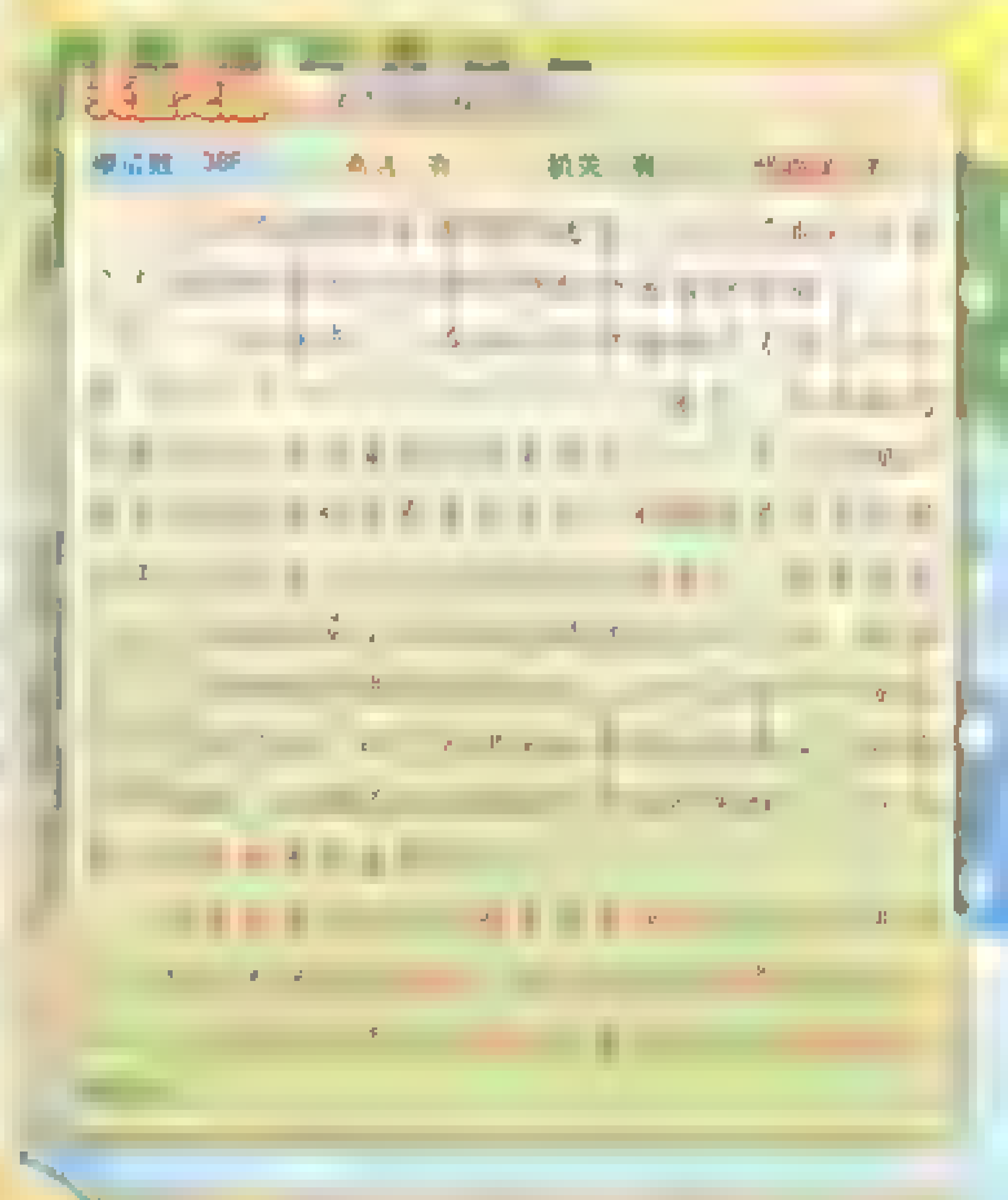
当主角和伙伴回到行会后，胖可丁老板正式宣布两人可以毕业了。在众人的祝福声中，老板送上了最大的背包以及10000个金币，从今以后主角和伙伴就要独立生活了。在此后的冒险中可以在风铃处更换队长，而主角和伙伴的住处也搬到了悬崖下的洞穴中。不过音符鹦鹉提示说如果想继续接受委托任务的话，仍然要交9成的税收。

回去看望一下湖之三精灵吧，打败他们的话就能收为同伴了。如果从海滩处坐着乘龙重回时限之塔顶层的话还可以向曲亚路卡发起挑战，打败他的话同样可以说得成为同伴哦。

天空之巅



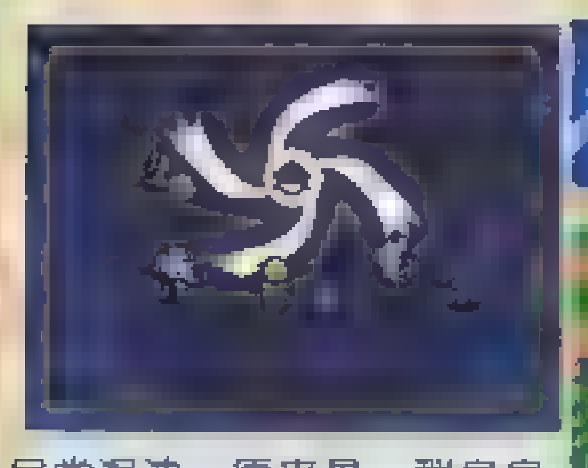
虽然毕业了，但冒险仍未结束。第三天路过后三岔路口时发现噩梦熊咖啡馆正在举办新活动，这次他们的目标是前往天空之巅进行登山冒险。和咖啡馆的同好们一起来到山脚下的村庄后，在热情向导塞伊米的带领下，主角一行开始了天空之巅的攀登冒险。



爬到四合目时，桶音龟从前方跑来告诉主角一行，猎牙草正在五合目袭击登山的探险队。与伙伴一起赶到五合目时正好遇到被猎牙草袭击的狃拉，在与怪

力探险队的配合下一起将他们打败时，狃拉却乘乱逃跑了。见到同行的塞伊米，猎牙草解释说是狃拉抢走了他们先发现的宝物所以双方才动的手，对于探险队并没有恶意。

看来过错应该在狃拉的身上了，一路继续向上，主角一行在六合目处发现了晕倒在地的狃拉。根据塞伊米的判断，应该是居住在八合目的巴达救了他。来到山顶后众人发现这里的空气



异常混浊，原来是一群臭臭泥搞的鬼。再次与怪力小队联手打败他们后，臭臭泥解释是因为这里长时间没人来的缘故，并非他们故意弄脏的。赶跑臭臭泥后塞伊米使用大地力量将山顶完全净化，天空一下子变得晴朗起来。当大家欣赏完美景后，塞伊米拾起草地上的冰空的花束变身为天空形态，载着大家一口气回到了山脚。

此后在游戏主菜单中将追加天空八音盒的功能，可以用来收听游戏中的BGM（不少新曲需要完成外传才能收听）。如果在登顶途中拾到天空礼物（そらのおくりもの）的话，还可以委托住在山脚下的塞伊米赠送给镇上的朋友们。在现实时间的一天后可以在咖啡馆的圈圈熊那儿收到朋友们的回礼，大多是强化能力的食品。另外还能从村子右上角塞伊米的手中得到冰空的花束，再次来到山顶时便可以说得塞伊米成为伙伴。

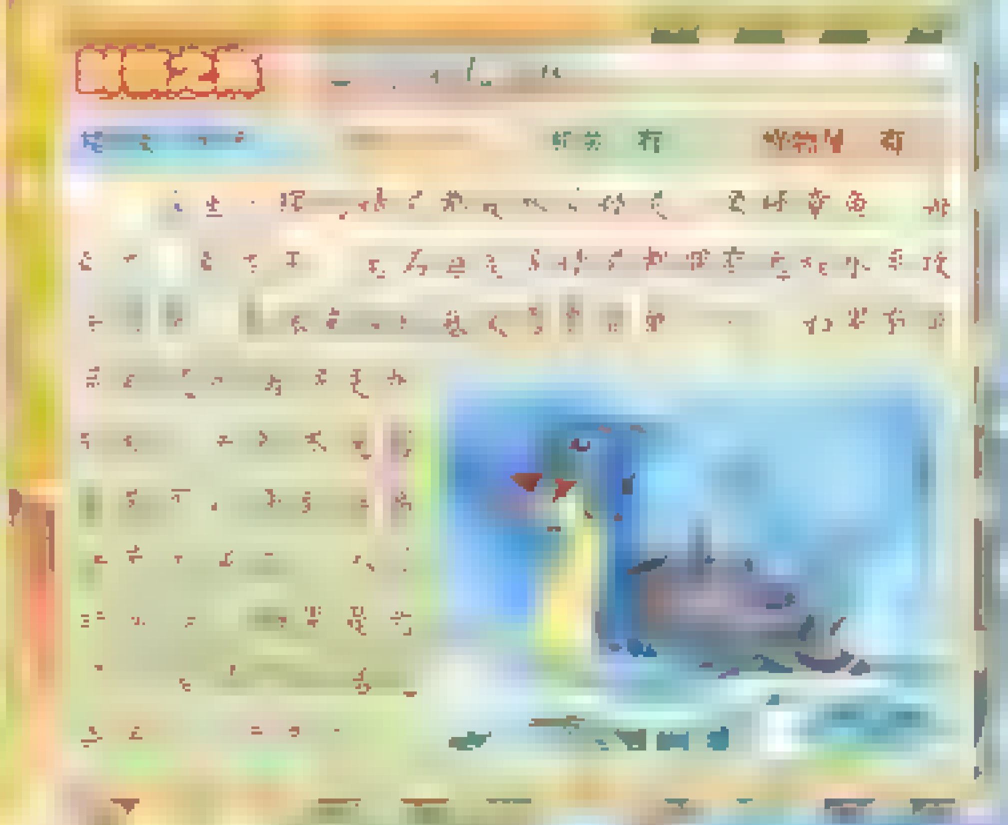
营救探险家铁甲螳螂

完成登山的第二天，主角在路过后山时遇到了吸盘魔偶，听说探险家铁甲螳螂在暴风雪岛失踪了，赶紧前去营救吧

穿过暴风雪岛，在冰缝洞窟最深处见到了被封闭在巨大冰块中的铁甲螳螂。打败了雪女后终于将他救了出来。为了表示感谢，铁甲螳螂会授予主角秘密徽章（シークレットランク）。此后可以看见在探险队等级边多出一颗小星星。之后在咖啡馆的入口处可以从精灵那儿接到秘密任务了。

苍海的王子

三天后在行会中从向日花那儿听到了关于南部封闭之海的消息，据说由于雪女被打倒，几万年来被冰封住地方出现了新的通路。赶紧过去看一看吧



来到封闭之海的主角在20楼发现了一枚不可思议的蛋。与伙伴一起将蛋带回家的第二天，一只蓝色的可爱精灵便出生了。两人都是第一次见到这种样子的精灵，在伙伴的建议下两人决定带着他去请教一下音符鹦鹉。在仔细端详了一番后，音符鹦鹉告诉两人这只精灵可能是玛娜菲。这种精灵在全世界也仅有数只，一生生活在冰冻的深海中。

正说着玛娜菲突然哭了起来，也许是肚子饿了的关系吧。因为是水系的精灵，可能会喜欢蓝色软糖（あおいグミ，如果没有的话可以去海岸洞窟找）。果然，吃了软糖后玛娜菲终于不哭了，不过音符鹦鹉却有些担心玛娜菲本是在海中生活的精灵，未必能在陆地健康地生活。但伙伴却表示现在将年幼的他放回海中似乎太危险，至少等他长大些再说。

带着玛娜菲回到家后，他又吵着要吃软糖。再次吃到蓝色的软糖后，玛娜菲心满意足地进入了梦乡。就这样，玛娜菲与主角和伙伴一起每天在海边快乐地游玩。但有一天早上，两人却发现玛娜菲不见了……

主角和伙伴着急地路过后山时正巧遇到音符鹦鹉，根据推断玛娜菲还小应该不会走太远。在沙滩边找到玛娜菲时，伙伴发现他发起了高烧。玛娜菲是生活在海中的精灵，由于陆地与大海的环境完全不同，所以才会生病的。音符鹦鹉告诉主角自己曾经听说有种针对水系精灵的万能药物，那是由海之妖精菲奥娜制作的水，据说他们住在西边的奇迹之海中。

在奇迹之海的最深处见到菲奥娜们时，突然出现的暴鲤龙将他们赶得四散逃去。原来听说他们能制造万能药物，暴鲤龙要求他们能成为自己的仆人。在打败了暴鲤龙后，菲奥娜送上了万能药作为谢礼。

吃下了万能药的玛娜菲终于醒了过来。经过数周的休养，完全康复的玛娜菲终于到了与主角和伙伴说再见的时候。胖可丁老板请来了帝牙海象，未来在北海的生活中将由他来照顾年幼的玛娜菲。虽然分别是痛苦，但主角和伙伴相信玛娜菲总有一天会成长为一只了不起的精灵。

隐藏的遗迹

不知不觉又过去了三天，来到行会的主角和伙伴发现所有行会成员都聚在胖可丁老板的屋子外，想不到著名的财宝猎人迷人组合竟然来到了这里！见到胖可丁，迷人组合的三人立即迎了上去，原来她们很早以前就曾一起冒险过。露帕兔告诉胖可丁曾经拾到的秘密钥匙终于找到了使用的地方，在一个叫看守者洞窟的遗迹中，那里入口的大门与钥匙正好配上了，而且似乎在遗迹深处埋藏着超巨大的财宝。

不过，胖可丁似乎将这件事忘得一干二净了——露帕兔叹了口气拿出了世界第一苹果，这下胖可丁总算想起那是安侬形状的钥匙。就在她们三人打算离开时，伙伴提出希望加入探险队的要求。欣然同意的露帕兔告诉大家做好准备后在看守者洞窟前集合。

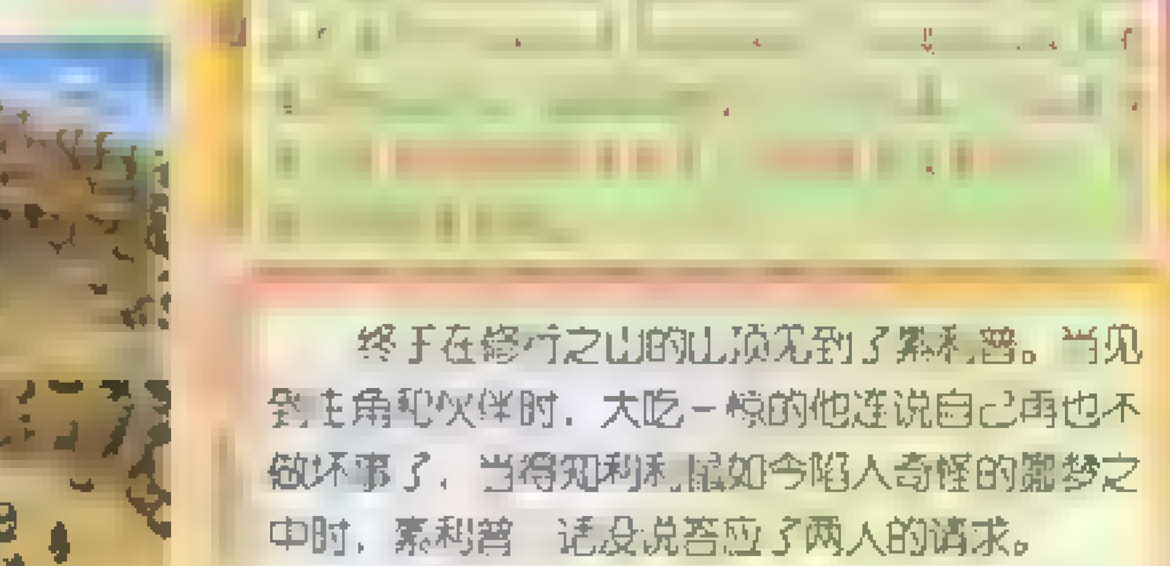
打败了雷吉基加斯后，没想到他竟然使用地震将整个洞都震塌了。在漫天的尘土散去后，一座隐藏的遗迹出现在了众人的眼前。迷人组合为了报答主角和伙伴在看守洞窟中的救命之恩，决定将遗迹中的宝物全部留给两人。

而在一个暴风雨大作的夜晚，一个黑色的身影匆匆行进在森林的小道中……

噩梦袭来

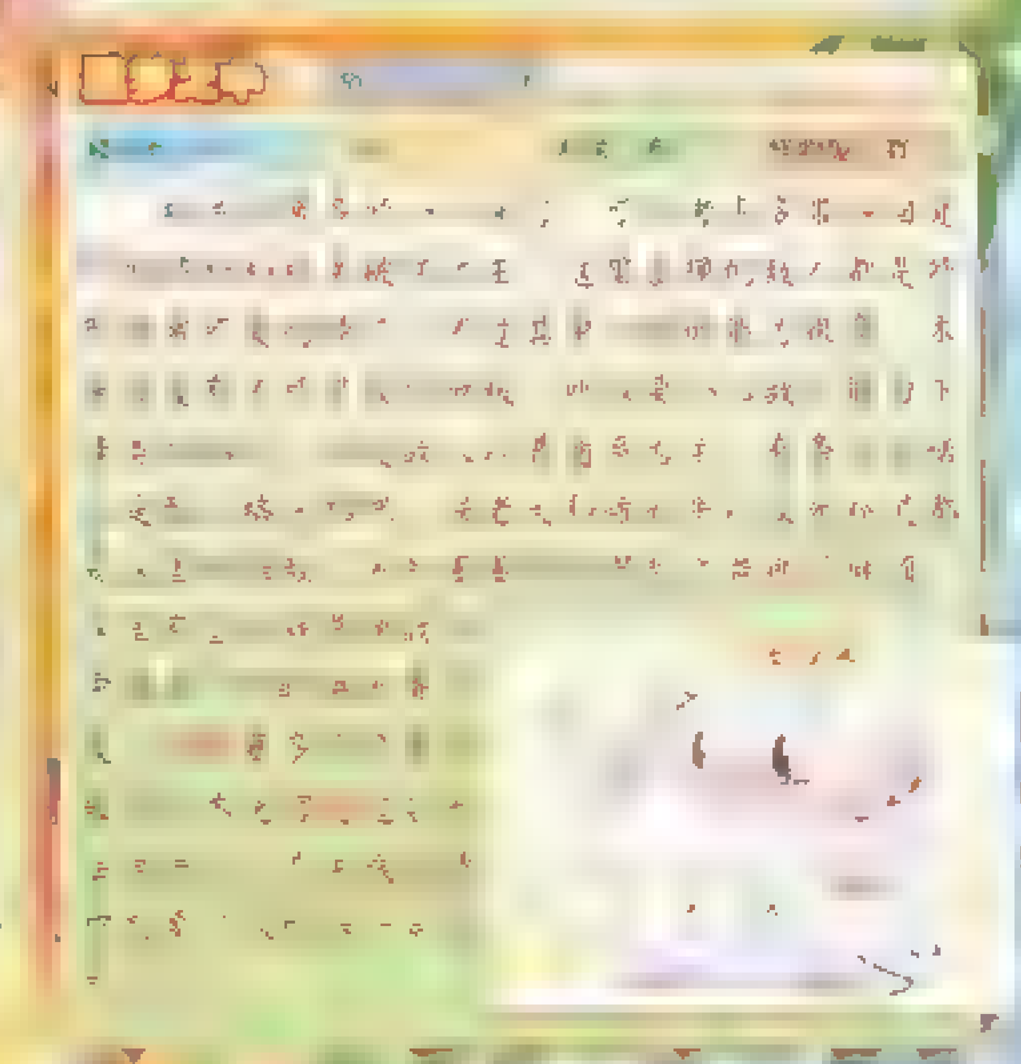
梦中，主角被克蕾塞莉亚告知，因为他是来自于未来的人类，并不存在于这个世界，所以导致空间歪曲，最终让这个世界走向灭亡……这已经是连续第二天做同一个奇怪的梦了。正当主角为梦中之事犯愁时，比帕水獭突然跑来告诉两人利利鼠出大事了。跟着他一起赶回行会后，发现利利鼠一直昏睡不醒，完全失去了知觉。而且利利鼠的神情看起来非常痛苦，似乎正在做噩梦的样子，就连博识的音符鹦鹉也不知应该如何是好。

比帕水獭的一声叹息提醒了音符鹦鹉，于是主角和伙伴被派往修行之山，去找可以进入他人梦境的素利普。



终于在修行之山的山顶见到了素利普。当见到主角和伙伴时，大吃一惊的他连说自己再也不做坏事了，当得知利利鼠如今陷入奇怪的噩梦之中时，素利普二话没说答应了两人的请求。

赶回行会的众人再次聚集到利利鼠的身边，此时素利普告诉大家他能清晰地感受到从利利鼠梦中传来的邪恶气息。看来元凶一定就在利利鼠的梦中了，做好充分的准备后主角和伙伴在素利普的帮助下向利利鼠的梦中世界进发……



黑暗中，克蕾塞莉亚再次出现，虽然不知主角和伙伴是怎么来到这儿的，但克蕾塞莉亚表示正如以前在梦中和两人说过的那样，两人是不属于这个世界的精灵。克蕾塞莉亚解释说，随着空间歪曲的加大，黑暗力量也会增强，再这样下去，整个世界都将陷入噩梦之中。此刻的利利鼠就是活生生的例子，现在陷入噩梦的虽然只有利利鼠一个，但要不了多久会有越来越多的精灵受害。最终，所有精灵都会陷入无法醒来的噩梦。

"停止空间歪曲的方法只有一个，那就是你们从世上消失！"就在克蕾塞莉亚为了世界和平打算消灭主角和伙伴时，从现实世界中传来了素利普的呼唤。感到异常的克蕾塞莉亚警觉地躲了起来，空荡荡的梦之世界中只剩下了主角和伙伴。

离开利利鼠的梦境后，两人将见到克蕾塞莉亚的事告诉了大家。当素利普问及如何才能阻止空间歪曲时，伙伴最终没有勇气将克蕾塞莉亚所说的话原原本本地讲出来

虽然克蕾塞莉亚的话听起来有道理，可主角总觉得有些不对劲……况且，就算消失，世界就真的能像克蕾塞莉亚说得那样得到和平吗？不可轻言放弃……伙伴相信，拯救世界的方法一定还有很多，只要加倍努力，就一定可以找到。

空间歪曲之谜

时间破坏与空间歪曲的原因虽然都迷雾重重，但是可以肯定两者一定有联系。那时乘龙知道不少情况，所以这次也去问问乘龙吧。来到海边找到乘龙后，虽然他表示对于空间歪曲的原因也不清楚，但是，乘龙却告诉两人正如帝亚路卡统治着时间一般，空间也被精灵统治着。那是一只名叫帕鲁基亚的精灵，拥有能使空间歪曲的能力，据说住在空之裂缝中。但是很可惜，乘龙无法到达空之裂缝，而且他知道的也就只限这些了……

正当两人回到悬崖打算入睡时，天空突然传来了震耳欲聋的咆哮。空间之神帕鲁基亚从天而降，将主角和伙伴推进了空之裂缝，还好，主角和伙伴恰巧幸运地落在了一块平台上……

楼层数　B1F+B5F　商店　无　机关　有

来到最深处发现没有路时，从天而降的帕鲁基亚挡住了主角和伙伴的退路，一场大战在所难免。就在两人打倒帕鲁基亚时，他突然僵直身子不动了。此时，从空中传来一个奇怪的声音："帕鲁基亚也已经陷入了噩梦之中，与利利鼠一样的噩梦……这里黑暗的力量正在不断增强，这样下去的话，整个世界都将陷入黑暗之中。你们，难道不想看一下帕鲁基亚的噩梦吗？"

虽然两人并不想这么做（やめとく），但最后还是决定进去一看究竟（はいってみる）。即使在梦中，帕鲁基亚仍对主角和伙伴充满的憎恨。为了阻止世界毁灭，惟一的办法就是消灭两人。但伙伴却反驳，既然帕鲁基亚被称为空间之神，难道他就平息不了空间歪曲？帕鲁基亚表示虽然他能控制空间，但由于两人的存在，不断扩大的空间歪曲终将超越自己的掌控范围。如果主角和伙伴真的为这个世界着想，就应该做出牺牲。

果然，与克蕾塞莉亚说得一模一样。正说着，克蕾塞莉亚突然出现了，在安慰两人只要他们做出牺牲世界就能得到和平后，克蕾塞莉亚朝主角和伙伴缓缓走去。此时，冷静下来的帕鲁基亚不禁犹豫起来，主角和伙伴并不如克蕾塞莉亚在梦中说得那样罪不可赦，虽然他们造成了空间的破坏，但他们的本意也是为了拯救世界。

又是在梦中，这一切的一切都只是克蕾塞莉亚一个人的说法，不觉得很奇怪么？

就在主角疑窦丛生时，另一只克蕾塞莉亚出现了。在一阵闪光中，先前的克蕾塞莉亚变成了一只黑色的精灵——达库莱！真的克蕾塞莉亚挡在了主角和伙伴的身前，向达库莱展开了攻击。达库莱说出自己是利用空间歪曲，使世界陷入噩

梦之中的元凶，又与大家约战暗之火口，接着便消失在了黑暗中。

不管怎么说，利利最终于摆脱了噩梦的困扰，克雷塞莉亚拥有驱散黑暗的力量，也就是说可以驱散噩梦。与之相对的达库莱拥有制造噩梦的能力，而他制造克雷塞莉亚纯幻象的目的就是使世界重归黑暗。克雷塞莉亚告诉两人，星球停止的主谋正是达库莱。虽然星球停止的计划失败了，但他找到了下一个目标，那就是空间歪曲。空间歪曲的变强能够增加噩梦的力量，最终将使所有精灵陷入噩梦之中。因此，曾经阻止过时限之塔破坏的主角自然成为他最大的威胁。虽然主角和伙伴的确对空间造成了影响，但绝不可能造成空间的歪曲，那全是达库莱为了让两人自裁而设下的圈套。

为了阻止达库莱的野心，即使明知暗之火口是一个圈套，主角和伙伴也决心与克雷塞莉一起为世界的和平进行最后的战斗！

最后的真相

暗之火口

主线流程真正的最终迷宫了，这里出现的敌人除了巫妖外全部都被水系克制。大山骆驼的大地力量、地震　震级变化可以对火系和电系的主角造成巨大伤害。斗力鸡在鹦鹉学舌状态下可以反弹绝大多数的攻击技能，在此状态下只能使用普通攻击打倒它。后期出现的巫妖、战车暴龙、烈焰火龙、素火猴等都是强大的敌人，如果道具充足的话，也可以考虑用神圣之种直接传送到本层出口，保存实力

突破重重困难的主角一行终于来到了暗之火口的最深处，而达库莱早已在此等候，一番对话揭开了包括主角在穿越时空时事故在内的很多真相，并表示由于主角和伙伴的努力而破坏了他的计划。但又表示杀掉主角和伙伴太可惜，不如做自己的左膀右臂，一起统治黑暗的世界。

“与达库莱一起……统治世界……”主角睁大眼望着达库莱，几乎不敢相信自己的耳朵。

伙伴走向了达库莱并呼唤主角，克雷塞莉亚则提醒劝阻主角……“这样的事，绝对没有可能！（そんなことできない）这里、这里一定是……噩梦中的世界！”果然，达库莱的诡计也被识破了！接下来，就是和达库莱的最终战了！

技能名	类型	属性	威力	命中	PP	范围	效果
あ　む	变化	鬼	—	88	12	正面之敌	使对手陷入噩梦状态　长时间无法清醒　醒来时扣除HP
あやしいかぜ	特殊	鬼	8	88	6	房间全敌	给予全体对手伤害　一定机率自身全能力上升一级　每命中对手判定一次
おいうち	物理	恶	—	125	17	自身	一定回合内变成反击状态　可以将物理攻击造成的伤害反馈给对手
かげぶんしん	变化	普通		125	17	自身	自身回避力上升一级
かなしばり	变化	普通		100	9	正面之敌	使对手陷入麻痹状态
さいみんじゅつ	变化	超能	—	88	13	正面之敌	使对手陷入睡眠状态
だましうち	物理	恶	6	125	25	正面之敌	必定命中对手
でんこうせっか	物理	普通	4	00	3	正面一格	给予2格以内的对手伤害
ナイトヘッド	特殊	鬼	—	88	8	周身之敌	给予周身八格全体对手等同自己等级的伤害

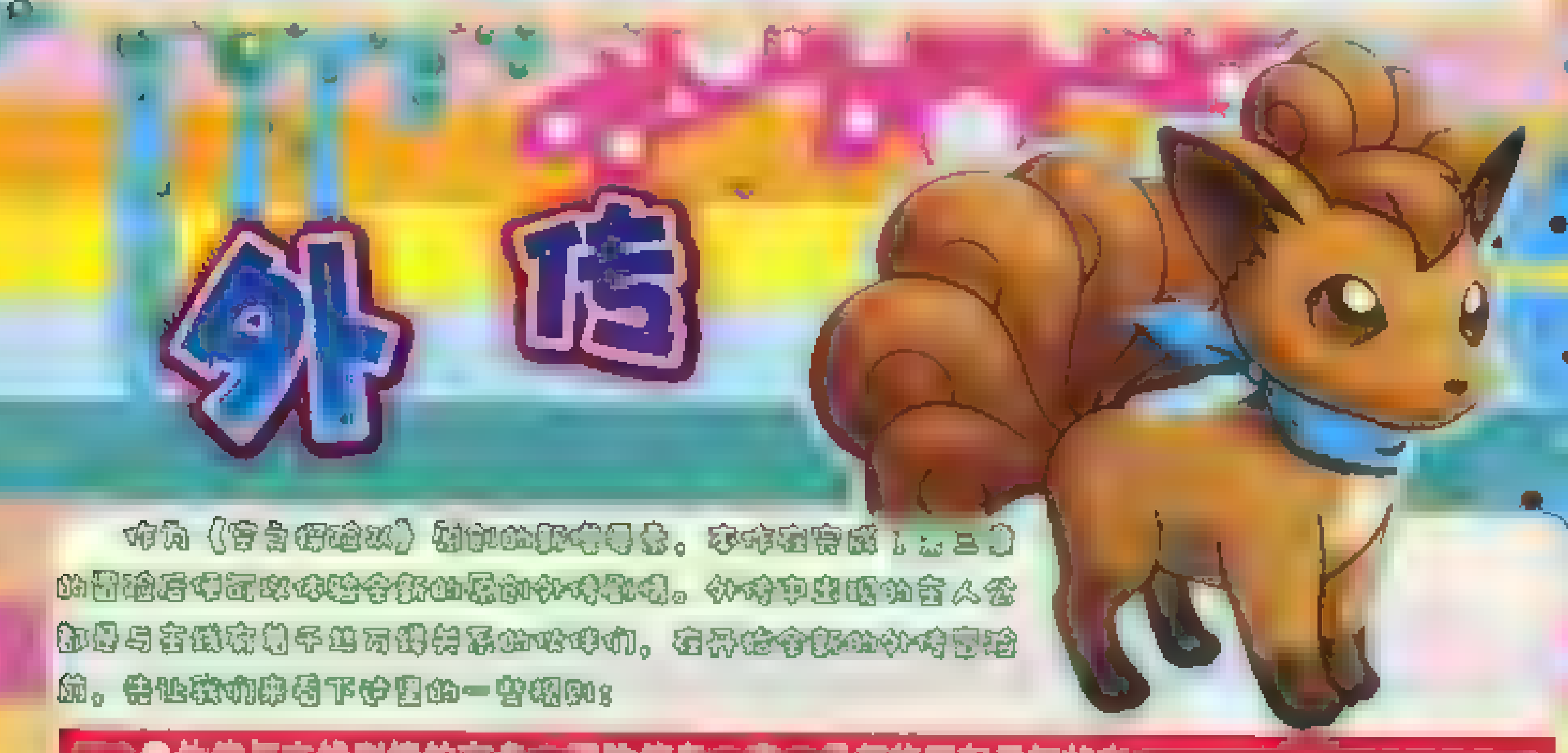
最终BOSS战是达库莱与六名手下，克雷塞莉亚那边基本帮不上什么忙，主要还是得靠主角和伙伴进行战斗。这里有种非常极端的战法，就是如果主角可以习得地震的话就用地震和辅助强化或是另一种全体攻击技组成COMB。克雷塞莉亚因为是浮游状态，所以不会受到地震的伤害。而对方的6名手下除巫妖外几乎都能在一回合内秒杀，我方最多只是付出一颗复活之种的代价。电系主角的话也能使用这样的战法，只不过需要先将左边的战车暴龙清理掉。右下的巫妖对克雷塞莉亚的威胁较大，但还不至于秒杀，实在担心的话可以与克雷塞莉亚交换一下位置。达库莱的配招会在上述九招中随机任选其中四招，其中最强的就是怪风，除了能对我方全体造成80左右的伤害外还有很高机率使能力上升。可以考虑先用种子封锁或弱化它的实力，等清理完6名手下后再集中全力攻击它。

战斗结束了，不可一世的达库莱最终倒在了地上。正当三人为这来之不易的胜利稍稍松了口气，达库莱却再一次站了起来：“克蕾塞莉亚，正如我说的那样，你是永远不可能捉到我的！”狂笑中，达库莱的身后展开了巨大的时空黑洞，“只要进入时空黑洞，不仅可以前往未来，更可以回到过去！虽然我在这个世界失败了，但我却能在别的时代将世界再次黑暗化！真可惜，只要进入这里面，我就能穿越时空。你们没有办法再捉到我，永别了！”

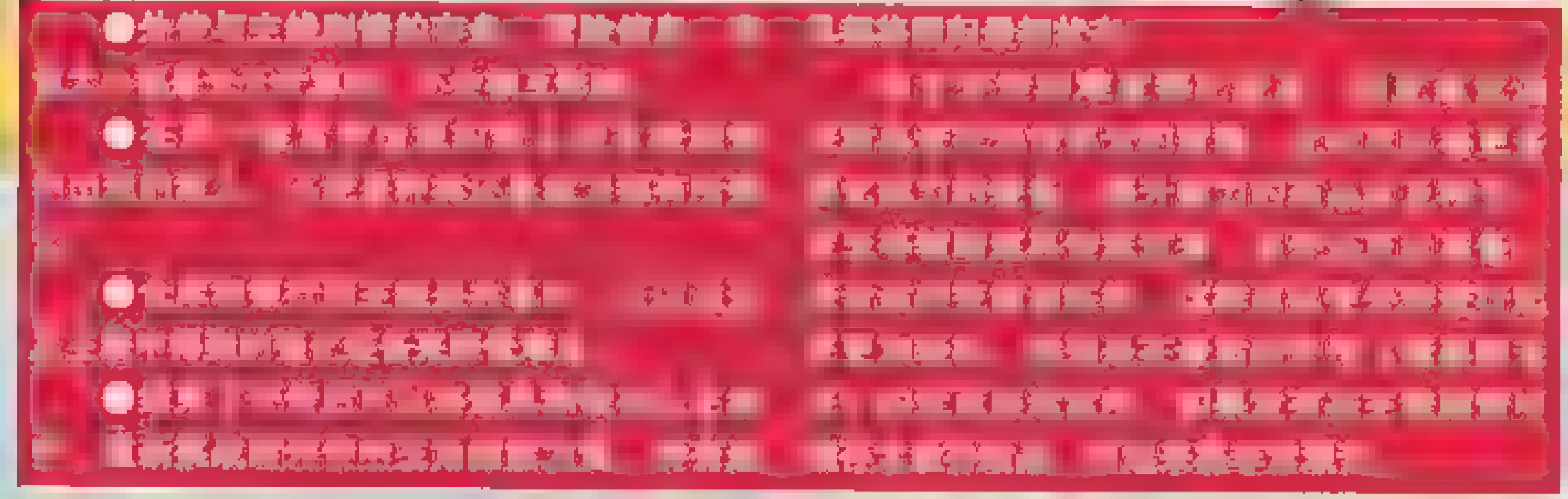
众人最终没能追上达库莱，离时空黑洞仅步之遥的他得意地大笑起来……然而，突如其来的帕鲁基亚却几乎把它吓得失魂落魄。

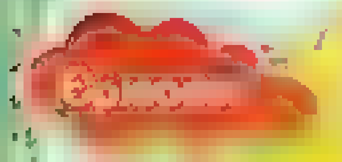
“空间歪曲的元凶，接受制裁吧！”帕鲁基亚全力一击将时空黑洞被完全击碎，虽然达库莱最终还是逃入了时空隧道，但在帕鲁基亚全力一击下，他也已身受重伤。此刻的他也许将如当初的主角一样，因为在时空隧道中受到攻击而失去了记忆，恐怕他将迷茫地徘徊在世界的某个角落，度过他的余生。

至此，围绕着达库莱野心进行的战斗已经全部结束了，而主角和伙伴，以后也将继续一起冒险，去见识和寻找各种各样的宝物……



作为《宝贝探险队》附加的新要素，本作在完成【第三章】的冒险后便可以体验全新的原创外传剧情。外传中出现的主人公都是与主线有着千丝万缕关系的伙伴们，在开始全新的外传冒险前，先让我们来看下这里的一些规则：



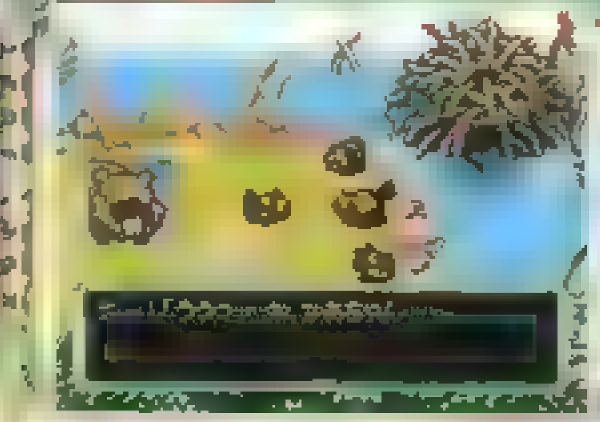


比帕水獭的愿望

ビッパのねがいごと

出现条件：完成第三章的荆棘山（トゲトゲ山）后出现

结束了早晨的训话，大家开始了新一天的工作。望着主角和伙伴朝气蓬勃的样子，比帕水獭也不认输地打起干劲来。在他们俩没来之前，比帕水獭就是这里最小的队员……



为了成为世界第一冒险家，他决定到非常有名的探险家胖可丁手下进行修行。与母亲告别后，他终于来到了胖丁的行会。只不过磨磨蹭蹭的他连复活种子与不幸之种都搞不清，贪吃的他连老板最喜欢的世界第一苹果也全部偷吃掉，虽然他拼命地努力着，但却什么也做不好。

那个早晨，在音符鹦鹉的吩咐下，比帕水獭来到了变色龙的商店。取完果子后，比帕水獭为自己只能做这样简单的事而觉得无比烦恼。当询问变色龙有什么办法能使自己一夜间变得强大起来时，变色龙拿出一台觉醒力量的技能机。6500元的价格不便宜，比帕水獭拿出积蓄犹豫了一下最终没能买得下手。

此时一个素不相识的路人怯生生地朝这边跑来，将一张纸塞入了比帕水獭的口袋。接下来两个凶恶的精灵赶了上来，在询问了比帕水獭有没有看见刚才跑掉的那个家伙后，便扬长而去。是夜，比帕水獭取出那个家伙给自己的东西。在那张破破的地图上，标着一个名叫"星之洞窟"的地方。第二天从音符鹦鹉那儿听说，在星之洞窟中住着可以满足任何愿望的吉拉齐。就在此时，昨天把地图交给他的精灵找上门来。一直在行会修行失败的比帕水獭似乎终于找到了变强的机会，在推说吃坏肚子后，便与雪松人一起踏上了前往星之洞窟的冒险。

在比帕水獭按照吉拉齐的要求用暴力将他完全吵醒后，作为回报吉拉齐答应完成比帕水獭的一个愿望。但是最后比帕水獭放弃了实现愿望的机会，因为只有付出的辛劳和努力后成为一流的探险家才有意义。虽然不能实现这个愿望，但比帕水獭却希望吉拉齐可以为他带来一个可爱的后辈。

就这样，比帕水獭完成了星之洞穴的冒险，然后正如愿望般，它有了格外可爱的后辈，而且还是两个。作为前辈的比帕水獭也绝不会输给后辈，今天行会的修行也将更加努力了。

天才宝宝丁

てんさいププリン

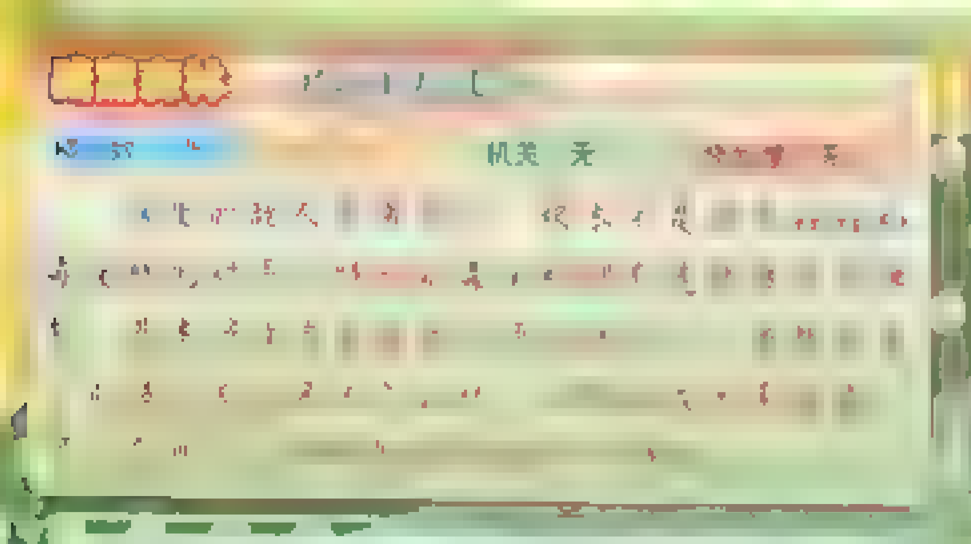
出现条件：完成第八章后

夜晚，音符鹦鹉带着一只世界第一苹果来到了老板的屋中。正当老板将苹果顶在头上时，一颗宝石从他的身上滚落出来——那是虫系专用的贵重物品守护水晶，对于胖可丁老板来说却没有什么作用……但却正是因为这件特别的东西，胖可丁老板才会成为探险家……

在和平美丽的草原上，住着幸福的胖可丁一家。这天一大早，妈妈便为宝宝丁准备好了糖果。正当宝宝丁与伙伴一起在草地上分享糖果时，坏孩子诅咒娃娃和毒尾蝎跑了过来。虽然与他们一起玩过，但总是被他们欺负的事让同伴们记忆犹新。而宝宝丁非但不讨厌他们、还将糖果分给他们的作法让伙伴们十分不满。

是夜，胖可丁妈妈与胖可丁爸爸谈及宝宝丁与坏孩子在一起的事时不由担心起来。但是爸爸却非常乐观，因为那次一起登山时宝宝丁使用不可思议的力量拯救了他，他相信宝宝丁一定会成为一个正直而优秀的人。

第二天一早，诅咒娃娃宣布将成立探险队进行冒险，而目的地正是据说住着怪物的暗黑森林。出于害怕，其他小伙伴都一哄而散，而宝宝丁却表现出极大的兴趣。诅咒娃娃就这样带着宝宝丁和毒尾蝎开始了暗黑森林的探险。



来到暗黑森林深处后，毒尾蝎不禁有些害怕。为了壮胆，诅咒娃娃冲着前面的洞穴大喊起来。然后这一喊当真把怪物给喊了出来，两人顾不得宝宝丁一溜烟便逃走了。发现只是一群孩子后，怪物不屑地哼了一声，但令他没想的是不论如何威吓都没办法将面前的宝宝丁赶走。无奈之下，他只得带着宝宝丁来到自己的洞穴中。

怪物告诉宝宝丁他叫化石龙蝎，曾经是一名探险家。当宝宝丁天真地询问到底什么是"探险"时，化石龙蝎拿出一张藏宝图解释起来。但让他没想到的是宝宝丁突然将图丢入了火中，更没有想到的是宝宝丁竟然就这样解开了藏宝图上未解的谜题……眼见宝物就在眼前，实在经不住诱惑的化石龙蝎答应了宝宝丁的冒险请求。两人决定第二天一起前往东之洞穴。

经过一路跋涉终于来到了东之洞穴的最深处，这里看起来更像一个刑场。化石龙蝎告诫宝宝丁，虽然前面的门中藏有宝物，但必须多加小心。根据经验推断，需要先将石柱推到指定的位置上，然后再将水晶改变颜色，再将碎片拼入中央的石板中。总之这儿是非常危险的地方，一不小心触发机关就完蛋了。但正当化石龙蝎盘算着的时候，宝宝丁却已经来到了洞前直接将洞门给炸了。两人在最深处的房间中终于找到了宝箱，里面藏着的是对于虫系来说重要无比的守护水晶。此时宝宝丁希望成为化石龙蝎的弟子，经过一番请求，他最终答应了宝宝丁。

就这样，每天一早来到师父那儿，宝宝丁都和师父打开地图，寻找探险的地方。与化石龙蝎组成绝妙大拍档的两人得到了数之不尽的宝物，连化石龙蝎都不得不承认宝宝丁是一个探险的天才。某一天，化石龙蝎告诉宝宝丁一个关于财宝岩场的传说，然后就在两人出发的时候，一个素不相识的身影却来到了宝宝丁的家门前……

成功脱出怪物屋后，巨大的遗迹就在眼前。正当两人想进入遗迹拿财宝时，尼多王从背后跟了上来。一同前来的还有宝宝丁的父母、伙伴以及警察。原来化石龙蝎是B级的逃犯，为了躲避追捕才在暗黑森林外放出消息说里面住着怪物。在与宝宝丁一起冒险的这段时间中，作为老师他感觉无比快乐，并且，他希望宝宝丁能够成为一个真正优秀的探险家。

临走前，化石龙蝎将那枚两人第一次冒险时发现的守护水晶交给了宝宝丁，老师最后的勉励让宝宝丁坚定了成为探险家的决心，最终成为了世界最著名的天才探险家

今天的故事呀

ほんじつのきゃ

出现条件：完成第十二章后

夜晚，正当风铃在赏月时，突然发现向日花在写着日记，原来她一直有写日记的习惯，虽然风铃表示他绝对不会偷看向日花日记，但是害羞无比的向日花却早已不知该如何是好……

作为行会的一员，向日花第一次来到这儿时便受到了老板的褒奖，所以，为了报答老板的夸奖，向日花每天都加倍努力地工作着。虽然与行会同伴们的关系都不错，但与爆音怪却因为一次探险的事发生了矛盾。向日花暗暗下定决信，如果爆音怪不先道歉的话她也绝不做出让步。

那天一早，音符鹦鹉将向日花叫去了老板的办公室，原来UFO磁怪希望行会能帮忙捉住S级的逃犯——据说拥有不死之身的鬼斯通。在音符鹦鹉和老板一番夸捧后，飘飘然的向日花欣然接受了本次的任务。正当自信满满的向日花打算独自出发时，胖可丁老板叫住了她，原来那里靠近温泉，也就是说可能充满了火系的精灵，而且鬼斯通还拥有毒属性。这些不利条件对于向日花来说真是太危险了，但为了更好的表现自己，向日花还是决定独自一人完成任务。

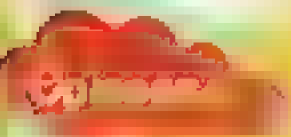
来到温泉中部的向日花突然听见了一个奇怪的叫声。正寻找间，鬼斯通出现了。鬼斯通骄傲地告诉向日花，这么长的时间中从来没人能够抓住他，正当打倒他的向日花高兴地想去抓住他时，想不到他具的复活了！难道这就是传说中的不死身吗？

被鬼斯通嘲笑了一番的向日花不甘心失败再次追了上去，又一次将其打败后，鬼斯通竟然再度复活！就在向日花筋疲力尽之时，两个熔岩蜗牛爬了出来，此时的向日花再也没力气顾上鬼斯通，拼命躲避着熔岩蜗牛的攻击，正当向日花叫苦连连之时，爆音怪突然出现。但是向日花非但不领情，还将爆音怪数落了一顿。

接着，与爆音怪不欢而散的向日花决定继续向源泉洞窟继续深入，追赶鬼斯通。

终于，向日花在源泉洞窟的最深处追上了鬼斯通，骄傲的鬼斯通嘲笑向日花是没有可能打倒他的不死之身。但此时向日花却揭穿了他不死身的真相，原来是二个鬼斯通重合在一起的假象罢了。被揭穿了秘密的鬼斯通也决定狠下杀手，在一阵地震后，整个地面被岩浆覆盖，向日花的身上也跟着起火来。此时爆音怪再次赶来，二人联手终于将二只鬼斯通全部制服。

正当众人为凯旋的向日花欢呼时，向日花却在寻找帮助自己的爆音怪。音符鹦鹉抱怨说他让爆音怪去苹果森林采苹果却不知那家伙消失到哪儿去了。看来，他应该赶去完成行会的任务了吧？那天夜晚，向日花一直等待着爆音怪的归来。她决定主动认错，同时补上迟到的谢意。



迷人组合参上

チャームズさんじょう！

出现条件：完成第十九章后

某个夜晚，在一个小小的遗迹。一只隆隆石来到了这里的最深处，正当他为面前的巨大宝箱而欣喜若狂时，原本三座石像转瞬间变成精灵抢走了宝物。在这支成功率百分百的财宝猎人组合面前，没有什么是办不到的！

茂密的热带丛林就在眼前，这便是迷人组合的下一个目的地。此时作为土著的美丽花跑来告诫她们最好放弃冒险，即使再大的探险队也注定将无功而返。而对于这支成功率百分百的组合来说，自然不会因为这样的告诫而停下脚步。

热带雨林已经到了尽头，此时从前方传来了奇怪的声响。一探究竟的三人在前方发现了一个倒下的探险家——难道死了？三人惊讶地看着地上的探险家，突然听见从他肚中传来的咕咕声。瑜珈战士拿出了随身携带的世界第一苹果摆在他的面前时，昏迷的探险家闻到香味后爬了起来一口气将苹果吞了下去。在自报家门后，三人询问起倒地探险家的身分，原来他是探险家化石龙蜴的徒弟胖可丁，虽然是探险家，但胖可丁来此的目的仅仅是散步？半信半疑的三人在留下一只苹果后，便告别了胖可丁继续开始了她们的探险。

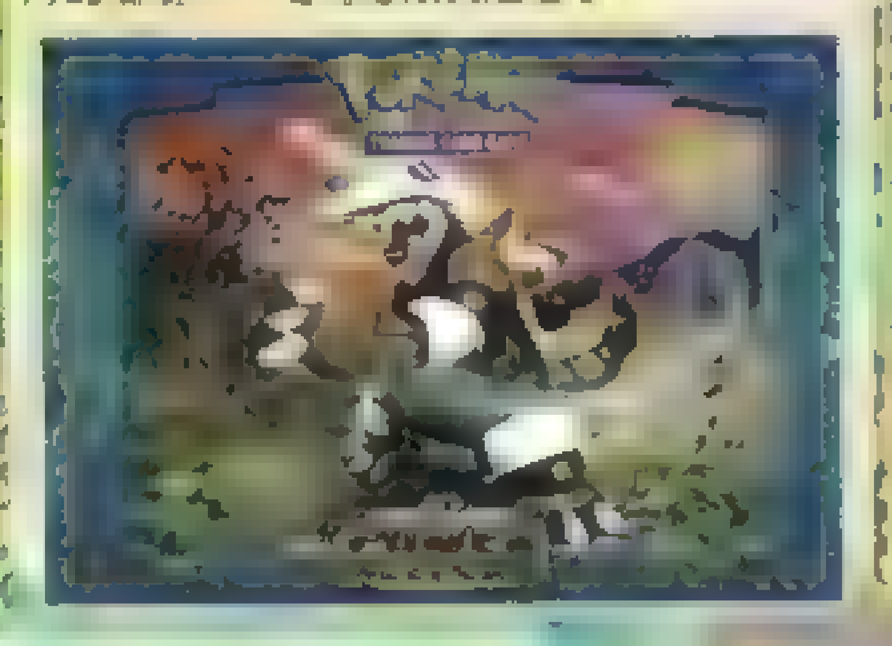
遗迹就在眼前，但洞前出现了一支庞大的探险队。据他们说不论在洞中朝什么方向前进都会回到原点，此时MAD盗贼团也出现了，在吓跑众人后却发现迷人组合仍在原地。由于迷人组合非常可爱，所以MAD盗贼团决定破例吸收她们成为队员。在遭到迷人组合的无情拒绝后双方便动起手来，但只用了一回合，迷人组合便将MAD盗贼团的两名手下打败。玛狃拉叫住了两名手下，并表示希望双方能就此罢手各自寻找宝物。

[illegible]

前期的敌人中需要[illegible]以及它的疯狂乱抓。另外全力主隅的岩石封印和自爆也很讨厌。经过了中继点后出现的敌人中，需要留意一下拥有岩石切割的大钢蛇和拥有岩石[illegible]

[illegible]话将对战斗非常有利，瑜伽战士有装反射的话将使战斗更加轻松。此后出现的分支迷宫必须两个都走一遍才能触发剧情，两个迷宫中出现的敌人与巨大岩石群没有差别，就当多拖几层楼吧。

一路前进，击败沿途保护地盘的哥特拉王后，前方出现了两个入口。但不论从左边还是右边进入洞穴，最终都回到了同一个地方。正当二人一筹莫展时，追着世界第一苹果的胖可丁朝这儿跑了过来。当瑜伽战士将她们被困在这儿的事告诉胖可丁时，没想他竟自顾自地玩起苹果来……心不在焉的胖可丁说，既然两边路都不通的话想必这里一定有条看不见的路。正说着苹果又从头上掉落下来，滚进了前面的墙壁中。而胖可丁也追着苹果立即消失在二人的视线之外……看来前方的墙壁中一定有隐藏的通道了!



大钟乳洞 [illegible]

[illegible] 主关 有 [illegible] 有

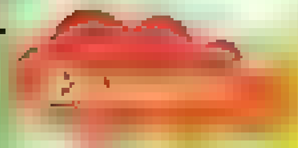
大钟乳洞出现的精灵并不是很强，除了需要留意一下哈克龙的高速移动外，没有太多强敌。经过中继点后，新出现的敌人中惟一要小心的是三地鼠的全体攻击技大地力量。

追随胖可丁一路来到最深处的迷人组合终于找到了前所未有的巨大宝箱，但当露帕兔带着无比喜悦打开宝箱时，发现竟然是个空箱子……此时MAD盗贼团也赶了过来，但任凭迷人组合如何解释，他们也不相信宝箱原本就空无一物。

看来战斗在所难免了，正当双方打得难解难分时，突然出现的胖可丁将双方隔了开来。见到近年新兴的探险达人胖可丁，连MAD盗贼团都敬畏三分。此时胖可丁来到宝箱前询问起宝箱来，正当众人大惑不解时宝箱竟然动了起来。渐渐的，一只百变怪出现在了众人的眼前。

原来那个时候变身为美丽花的也是他，后来扮成探险队中大尾狸的也是他。正如胖可丁所猜的那样，他是为了保护这儿的安全才这样做的。在百变怪的带领下，众人在最深处见到了藏在这儿的宝物：时之齿轮。当见到宝物是时之齿轮后，玛狃拉主动带着手下离开了。虽然他是出名的盗贼，但绝对没有破坏世界的打算。留下了再战的誓言后，玛狃拉带着两名手下展开了新的修行。

望着离去的二人，迷人组合决定正式邀请胖可丁加入她们的探险队。正当胖可丁想拒绝时，露帕兔拿出了世界第一苹果。就这样，追赶着露帕兔的胖可丁成为了迷人组合的新成员



暗黑的未来

あんこくのみらいで

出现条件：通关后完成行会的毕业测试

为了阻止行星停止回到未来的丛林蜥蜴努力收集着时之齿轮，与主角和伙伴一起以遗亚路卡居住的时限之塔作为目标。但是，在即将到达塔顶时，为了保护主角而将夜幽魂连同自己一起推入了时空黑洞。就这样，将自己的使命托付给了伙伴的丛林蜥蜴再次回到了未来……

丛林蜥蜴缓缓睁开眼，发现自己与夜幽魂并没有消失，而是再一次回到了黑暗的世界。当丛林蜥蜴默默祈祷着主角他们能够平安时，胸前被夜幽魂打伤的地方疼了起来。虽然路过的鬼精灵见到丛林蜥蜴后立即逃走了，但即使如此，这里也太过危险。重新站起来的夜幽魂也因重伤再次倒在地上，丛林蜥蜴希望夜幽魂可以放弃他们的计划，说完便向前方的洞穴走去。

来到最深处的丛林蜥蜴虽然摆脱了追捕，但这里距离时限塔还有一段距离。此时夜幽魂追了上来，就在夜幽魂表示双方都已经受伤没有再战的必要时，突然出现的鬼精灵却改变了状况——夜幽魂万万没有想到，自己竟也成了鬼精灵追杀的目标。

夜幽魂知道，那些鬼精灵只服从于自己和暗黑迪亚路卡。也就是说，迪亚路卡已经舍弃了自己。此时夜幽魂提出了与丛林蜥蜴一起合作的建议，因为他也想知道为何鬼精灵会这样做，而且迷宫中出现的都是黑暗精灵，有他的帮助也会容易一些。

从路上抓住的一只鬼精灵处得知，原来暗黑迪亚路卡已经找了一个新的心腹取代了夜幽魂，而下命令追杀两人的，也正是暗黑迪亚路卡。无法接受这个消息的夜幽魂怒不可遏，他发誓一定要登上塔顶亲手证明自己比那个新心腹来得更强。

来到顶层的两人发现这儿谁也没有。由于需要操纵时间，迪亚路卡按理说不可能离开这里。但是根据夜幽魂的说法，要让时间停止的话还有另外一种方法，那就是破坏时空回廊。在能力不完全的情况下，迪亚路卡如果要回到过去，就一定会想办法去捉住雪拉比。虽然光靠鬼精灵自然不是雪拉比的对手，但如果迪亚路卡亲自出马的话就不好说了。在丛林蜥蜴的建议下，两人立即前往黑之森林。

来到深处的两人非但没遇到雪拉比，反而陷入了鬼精灵的埋伏。丛林蜥蜴的一番吐槽让夜幽魂又羞又怒，为了证明自己才是迪亚路卡最强手下的他与丛林蜥蜴一起向设下埋伏的6只鬼精灵展开了反击。

从打倒的鬼精灵处得知，迪亚路卡已经带着雪拉比去了冰释之岛。根据夜幽魂的说法，住在附近的3[illegible]龙们拥有在空间中穿行的能力。就在两人打算出发时，夜幽魂微微感觉到手腕上的力量有所上升，在之前战斗中所受的伤已经慢慢恢复了。

在夜幽魂的一番威胁下，住在深处的3[illegible]龙乖乖将两人送到了冰释之岛。那儿原来是暴风雪之岛，在黑暗世界则更加艰险。此时原住民雪休儒朝这里走过，正当丛林蜥蜴上前询问时却突然受到了他们的攻击。夜幽魂告诉丛林蜥蜴，居住在黑暗世界的精灵内心都是阴暗的。

来到最深处时，悬浮在空中的冰块突然落了下来。千钧一发之际夜幽魂从身后推开了丛林蜥蜴，而自己却不幸被冰块砸中。居住在此地的巨头冰怪和首领猛犸猪围了上来，将他们击败后，丛林蜥蜴扶着夜幽魂躲入一处冰缝中暂做休息。

夜幽魂告诉丛林蜥蜴，刚才救他只不过是因为他还有利用的价值，在打倒迪亚路卡的新干部后，他仍将与丛林蜥蜴进行战斗。丛林蜥蜴告诉夜幽魂，他害怕消失的心情可以理解，但生命的意义并非只是单纯的长度，即使肉体消灭，但贞会永远活在朋友们的心中。

继续前进时又一次见到了雪休儒，从他口中得知刚才的确有鬼精灵出现过，而且还带着一只粉色的可爱精灵——一定是雪拉比了，丛林蜥蜴与夜幽魂加快了脚步。

在深处终于找到了被束缚的雪拉比，而束缚他的正是先前被打倒的米卡尔鬼。为了解救雪拉比的丛林蜥蜴还是落入了夜幽魂精心布局的陷阱，在一阵呼哨中鬼精灵从前后包抄过来。原来从一开始就没有什么新心腹存在过，这一切都是夜幽魂精心编制的阴谋。当丛林蜥蜴的灵魂被从四周射出的光线抽走后，夜幽魂将附在他的身体里，然后再次回到过去将主角等人一网打尽。

但出乎夜幽魂意料的是，此刻丛林蜥蜴仍然信任着他。当两人一起在迷宫前进、战斗时，不知不觉间丛林蜥蜴已经没有了憎恨，那一刻他从心底感觉夜幽魂是值得信赖的，他强烈地感觉到夜幽魂那闪耀着光辉的灵魂。

被说服的夜幽魂最终将丛林蜥蜴救了下来，但此时突然出现的暗黑迪亚路卡却无比愤怒地向他实施了惩罚。一直胆怯的鬼精灵们终于鼓起勇气，为了保护夜幽魂而向迪亚路卡发起了进攻。正当迪亚路卡准备怒下杀手时，天空中闪现出美丽的极光，随后众人感觉到了风的存在。时间又一次流动起来，历史终于被改变了！

在鬼精灵的指点下，众人终于来到了迪亚路卡最后的目的地，迪亚路卡已经陷入了完全暴走的状态。为了自己的未来，凶暴化的迪亚路卡如果破坏时之回廊，那这个世界将再次陷入静止。黎明的太阳冉冉升起，时间的流动正在渐渐复原。丛林蜥蜴注意到了从身上散发的光芒，他们剩下的时间已经不多了。

望着黑暗迪亚路卡化为光球渐渐消失，三人也预感到自己最后的时刻即将到来。新一轮的朝阳缓缓从东方升起，看见太阳的雪拉比感到无比幸福。世界的时间完全回复了流动，在一阵强烈的闪光过后，三人发现自己并没有消失。

恢复正常的迪亚路卡向三人送上了最真挚的感谢，并使用自己的力量使大地重新恢复了生机。丛林蜥蜴来到悬崖边，朝着远方的山谷放声大喊，希望风和阳光能将一人平安的消息传递给远在另一个世界的主角和伙伴

文 ALUCARD 编

美编

DRAGON BALL 改 ドラゴンボール改 サイヤ人来襲

收集了各种要素并打败最终BOSS贝吉塔后通关需要的时间，差不多有60小时。对于一款RPG作品来说还是蛮长的。而在STAFF画面后出现了会有续作的暗示，让我们一同期待“龙珠续篇”的到来吧。好了，接着上期杂志上的流程攻略，本期为大家带来研究方面的内容，追求完美的读者可要留意了哦！

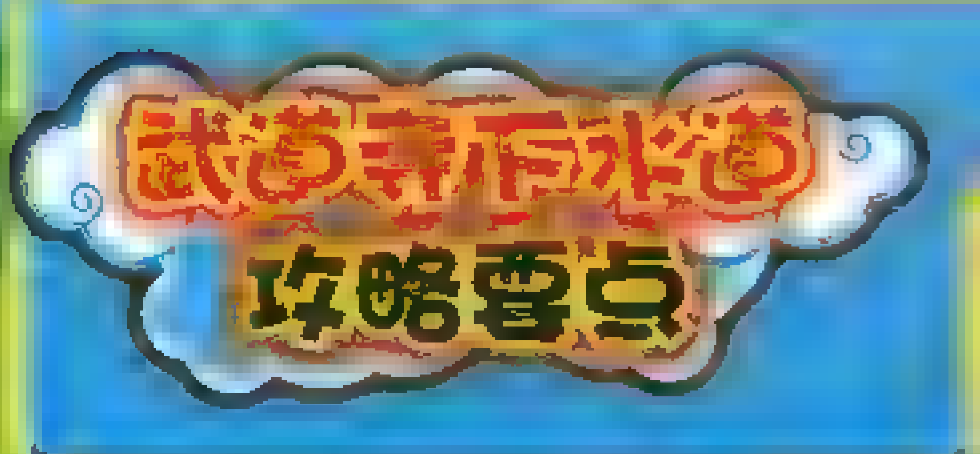
ドラゴンボール改 サイヤ人来襲

收集胡萝卜

熟悉原著的朋友都知道，兔子军团的首领“兔人参化”有将人变成胡萝卜的本领（这里顺带提一下，日语汉字中的“人参”就是中文胡萝卜的意思），这点在游戏中也得到了很好的还原。在游戏剧情第二章“ヤムチャ必杀の繰气弾！アジトに巣食うにくいヤツら”中操作乐平打倒霸占自己住所的兔子军团首领后能获得“人参化のてぶくろ”这个变幻胶囊，装备这个胶囊去参加战斗的话，胜利后敌人的掉落物就会变成各种各样的胡萝卜，根据对手强度的不同有“しなびた人参”、“人参”和“高级人参”这三种（注意装备这个胶囊战后无法获得金钱），携足一定量的胡萝卜后就可以来到“西の都”西北

右上角的NPC对话，这样就能从对方那里交换到一些特殊物品。需要注意的是每种胡萝卜的最大携带量为99个，只要达到上限就记得拿去交给该NPC，他会自动帮你累计的。最后要说明的是由于无论哪种等级的胡萝卜都能用来交换物品，因此建议去初期的“修行の岛”打弱小的敌人以提高收集效率。

必要胡萝卜数量	交换道具	作用
1个	仙豆	回复一名角色300的HP
100个	秘密の抜け道	变幻胶囊，装备后能提高战斗中的逃跑几率
500个	ゼニーラッシュ	变幻胶囊，装备后能令战后获得的金钱变为1.5倍
1000个	下水道のカギ	特殊道具，用来打开武道寺左侧的下水道口



倘若从早期就开始收集胡萝卜的话很早就能来到这里，不过鉴于里面出没的敌人实力较强，推荐角色等级达到40左右后再来拜访。下水道有

キャプテンロボ

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
6000	6000	300	3000	铁くず、卫星レーザー、ルビー

※注：该怪物是可以把天武馆的宝封改来进行捕获的。

两层，道路一点都不复杂，其间一些阶梯需要用气弹攻击 下才会掉落下来。在第 层左下角的最深处有 个宝箱，打开后会遭遇敌人"キャプテンロボ"，将其打倒后能从宝箱里拿到使任何必杀技&究极技 消耗变为 的斗篷"神のマント"。

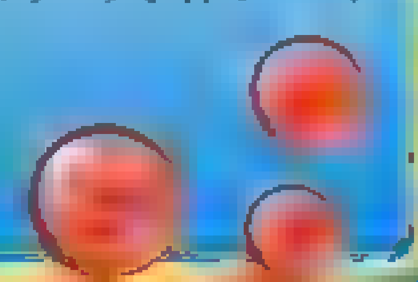
出没怪物

海賊ロボ、キャプテンロボ、レッドバンパイア、あやしいムスメ、うで利き暗杀者、暗黑タラバ、实验体ナンバ 3

宝箱道具

气弹の果实、神龙つめリング、神のマント

◀毫无疑问 "神のマント"的出现有破坏游戏平衡性的嫌疑



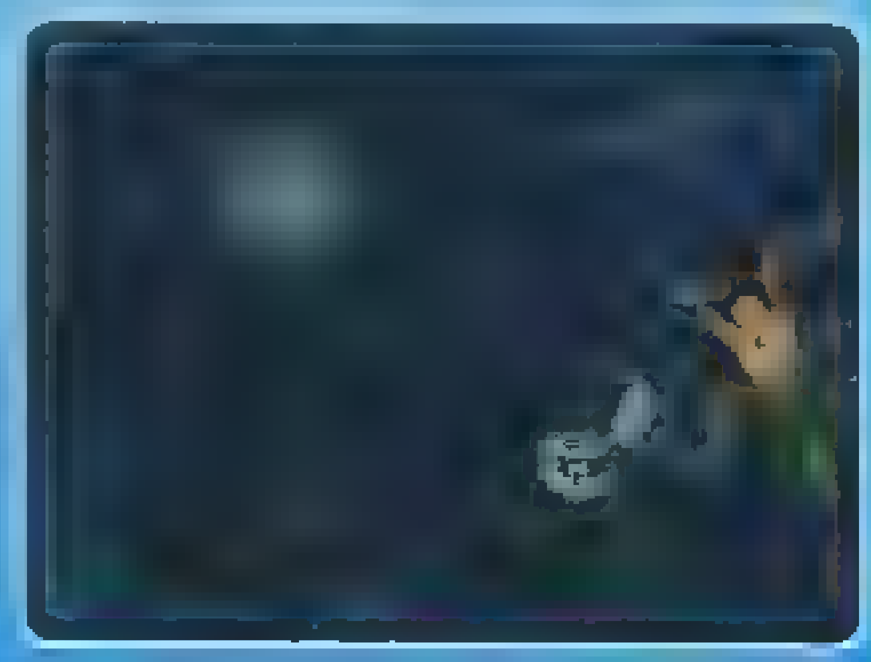
魔封波的魔物捕获之旅

可能会有玩家有所疑问，天津饭那个成功率又低又耗血、并且还用专门剧情来交待过习得过程的"魔封波"到底有什么用？实际上当剧情进行至第10章"失われたドラゴンボール 胜利への长い道のり"后从加林塔来到神殿，与神仙对话就会得到用魔封波捕获全魔物的试炼委托。接下来就可以到各个地域中展开漫长的魔物捕获之旅了，达成一定的捕获数量后回来与神仙对话可以获得不错的报酬（剧情发展到神仙死亡后波波先生会接替这项工作）。

捕获魔物数量	奖励报酬	作用
30只	オフェンスティング	变幻胶囊，装备时可提升战斗开始发动先制攻击的几率。
80只	良い电子ジャー	变幻胶囊 装备后能中幅提升天津饭使用魔封波捕获魔物的成功率。
120只	神様の道着	变幻胶囊 装备后能提升角色毒 炎 冰 雷属性攻击的威力。
150只(全种类)	スパークブーツ	变幻胶囊 装备后能大幅提升角色在地图画面的移动速度。

关于"魔封波"的成功率，主要受以下几个方面的影响：敌人残余HP多少、天津饭自身"魔封波"技能的等级（最高为 级）、是否有使用提升成功率的"电子 ジャー"类道具，与敌人的体力差大小这几项有密切关系，其中经验证发现第1点"敌人残余HP多少"是最重要的捕获因素，而这也稍微给我们带来了一点麻烦。因为捕获魔物的试炼是到第10章才被授予的，这个时候流程已经进行了2/3左右，角色的等级已经较高了，对于后期出现的敌人我们可以慢慢削弱其HP然后再予以捕获，然而初期出现的那些敌人基本上都是一击毙命了，这样就造成了一些困扰。难道说我们只能硬拼魔封波那低下的成功率么？非也非也，还记得最初获得的变幻胶囊"どくぎりの札"么，装备它可在战斗开始时一定几率令敌全体陷入中毒状态，接下来我方全员选择防御等对方慢慢削减体力，当它们HP降到一定程度就能用魔封波轻松进行捕获了。除了依靠变幻胶囊外，也可以到水晶婆婆的宫殿里购买一些"毒蛇のウロコ"来确保目标中毒。另外捕获魔物最好选择在记录点附近进行，这样有助于天津饭回复HP和KI，当然装备上"神のマント"后会更大[illegible]。

还有一点非常重要的一点差点忘记说，那就是悟空去界王处修行途中在"蛇姬样の馆"、"黑生树の森"迷宫内遭遇的那些魔物由于当时天津饭不在场而无法进行捕获，此时不用在意。当剧情进行到15章后来到水晶婆婆的宫殿里与左侧的幽灵对话可以自由地来往于阴、阳两界之间，这时就可以前往上述两个地点捕获那些漏网之鱼了。



▲平心而论，全魔物捕获的奖励道具"スパークブーツ"其收集意义远大于它的实际作用

全魔物出现场所一览

序号	[illegible]	出没场所
NO 1	サイバイマン	パプリカ荒野、ギザード荒野、东の都 废墟
NO 2	ジンコウマン	东の都 废墟
NO 3	カイワレマン	パプリカ荒野 ギザード荒野
NO 4	キュウコンマン	东の都 废墟
NO 5	テンネンマン	东の都 废墟
NO 6	[illegible]ギ	海贼の洞窟、武道寺下水道
NO 7	トクロロボ	海贼の洞窟
NO 8	キャプテンロボ	武道寺下水道
NO 9	RR军ていさつ队	マッスルタワー
NO 10	やとわれライダー	ヒラフ城
NO 11	RR军寒冷地用メカ	ユンザビット高地、ユンザビット冰窟
NO 12	RR军た[illegible]そう兵	修行の岛
NO 13	RR军残党	マッスルタワー
NO 14	RR军卫生兵	ユンザビット高地 ユンザビット冰窟
NO 15	RR军上等兵	ユンザビット高地 ユンザビ[illegible]ト冰窟
NO 16	RR军北方兵	マッスルタワー
NO 17	RR军元军そう	修行の岛
NO 18	RR军元そう长	ユンザビット高地 ユンザビット冰窟
NO 19	女山贼	パオズ山 东侧
NO 20	雪山贼むすめ	フラッペ山、ヒイラギ平原
NO 21	山贼クイーン	パプリカ荒野、ギザード荒野、パオズ山 ドラゴン岩
NO 22	[illegible]	パオズ山
NO 23	[illegible]	フラ[illegible]ペ山 ヒイラギ平原
NO 24	山贼キング	パプリカ荒野、ギザード荒野、パオズ山 ドラゴン岩
NO 25	どろぼうキツネ	パオズ山
NO 26	ヘチランギツネ	恶魔の大便所
NO 27	ゴロツキギツネ	マッスルタワー
NO 28	スナイパー	ヒラフ城
NO 29	逃亡者	ヒイラギ平原
NO 30	うで利き暗杀者	武道寺下水道
NO 31	おたずねもの	ヒイラギ平原
NO 32	女海贼	海贼の洞窟
NO 33	砂ばくの女盗贼	[illegible]
NO 34	海贼	[illegible]
NO 35	砂ばくの盗贼	砂漠
NO 36	ウサギ团し[illegible]1	パオズ山
NO 37	ウサギ团亲えい队1	パオズ山
NO 38	ウサギ团残党1	パオズ山 东侧
NO 39	ウサギ团したっぱ2	パオズ山
NO 40	ウサギ団亲えい队2	パオズ山
NO 41	ウサギ团残党2	パオズ山 东侧
NO 42	女修行者	武泰斗の修行场
NO 43	女达人	武泰斗の修行场
NO 44	うらぎり门下生	パンブの森
NO 45	破门修行そう	武泰斗の修行场
NO 46	修行そう	神渡しの道、武道寺
NO 47	武道家くずれ	神渡しの道
NO 48	あらくれ武道家	武泰斗の修行场
NO 49	师はん	パンブの森、武道寺
NO 50	蛇姬のめしつかい	蛇姬样の馆
NO 51	蛇姬ガード	蛇姬样の馆
NO 52	あやしいムスメ	武道寺下水道
NO 53	盗くつ娘	修行の岛
NO 54	なっずもの	修行の岛
NO 55	遗迹あっし	恶魔の大便所
NO 56	草原の魔术师	スピニッチ荒野
NO 57	泉の番人	仙人の泉
NO 58	レッドシャーマン	恶魔の大便所
NO 59	ヨノモノぎらい	スピニッチ荒野
NO 60	っんぼう部族	パオズ山 东侧
NO 61	遗迹ガ[illegible]ド	ネムリア遗迹
NO 62	よくりゅう	砂漠 ブレイク荒野 砂漠
NO 63	あばれよくりゅう	ブレイク荒野 砂漠
NO 64	雪よくりゅう	ヒイラギ平原
NO 65	[illegible]よっりゅう	ブレイク荒野（第11章开始后）．ブレイク荒野 砂漠
NO 66	アイスサウルス	ユンザビット高地、ユンザビット冰窟
NO 67	ファイアサウルス	ギザード荒野、パオズ山 ドラゴン岩
NO 68	大ヘビ	修行の岛．ブレイク荒野
NO 69	馆ヘビ	蛇姬样の馆
NO 70	もう毒ヘビ	ヒラフ城
NO 71	ちょうちんオバケ	修行の岛、パンブの森、五行山
NO 72	船ゆうれい	海贼の洞窟
NO 73	见回りオバケ	蛇姬样の馆
NO 74	かまオバケ	パンブの森 五行山 神渡しの道
NO 75	昔かりオバケ	五行山
NO 76	处けいオバケ	圆生树の森
NO 77	魔界の住人	神渡しの道、五行山
NO 78	魔界の贵族	ネムリア遗迹
NO 79	魔界の妖术士	圆生树の森
NO 80	五行魔人	五行山
NO 81	圆生魔人	圆生树の森（第13章后开始出现）
NO 82	ダチョウニワトリ	スピニッチ荒野、ブレイク荒野
NO 83	サ[illegible]ト[illegible]ド	ブレイク荒野 砂漠
NO 84	ド[illegible]ト[illegible]ド	スピニッチ荒野．ブレイク荒野、ブレイク荒野 砂漠、パプリカ荒野、パオズ山 ドラゴン岩
NO 85	ファイアバード	パオズ山 ドラゴン岩
NO 86	ブルーホーク	仙人の泉
NO 87	ダークコンドル	パプリカ荒野、ギザード荒野
NO 88	トラ	パンブの森
NO 89	スノータイガー	フラッペ山
NO 90	异次元タイガー	圆生树の森（第13章后开始出现）
NO 91	オオカミ	パオズ山．ブレイク荒野、パオズ山 东侧
[illegible]	[illegible]	フラッペ山 [illegible]平原

序号	魔物名称	出没场所
NO 93	レッドウルフ	パプリカ荒野　パオズ山ドラゴン岩
NO 94	野犬	スピニッチ荒野、ブレイク荒野（第8章后开始出现）
NO 95	RR军ていさつ犬	マッスルタワー、ユンザビット高地、ユンザビット冰窟
NO 96	超番犬	ピラフ城
NO 97	あばれイノシシ	スピニッチ荒野、ブレイク荒野
NO 98	イノシシチャンプ	武泰斗の修行场
NO 99	雪イノシシ	ユンザビット高地、ユンザビット冰窟
NO.100	はらへりグマ	スピニッチ荒野
NO 101	雪グマ	フラッペ山
NO 102	最强グマ	武泰斗の修行场　パオズ山 ドラゴン岩
NO 103	あぶないパンダ	パンプの森
NO 104	雪国パンダ	ヒイラギ平原
NO 105	极恶パンダマン	ピラフ城
NO 106	巨大鱼	仙人の泉
NO 107	あばれ鱼	海贼の洞窟
NO 108	砂鱼	砂漠
NO 109	男狼	パオズ山、武道寺
NO 110	ウェアウルフ	恶魔の大便所
NO 111	金狼	ネムリア遗迹
NO 112	きゅうけつき	恶魔の大便所
NO 113	バンパイア	ネムリア遗迹
NO 114	レッドバンパイア	武道寺下水道
NO 115	ミイラ男	恶魔の大便所、ブレイク荒野 砂漠
NO 116	マミー	ネムリア遗迹
NO 117	やけどミイラ	キウイ火山
NO 118	おおコウモリ	神隠しの道、五行山

序号	魔物名称	出没场所
NO 119	きゅうけつコウモリ	パオズ山 东侧　仙人の泉
NO.120	キングバット	恶魔の大便所、ピラフ城
NO.121	ビッグクラブ	海贼の洞窟
NO 122	巨大サワガニ	仙人の泉
NO 123	暗黑タランチュラ	武道寺下水道
NO 124	半鱼人	仙人の泉
NO 125	半人鱼	海贼の洞窟
NO 126	マグマン	キウイ火山
NO 127	实验体ナンバー3	武道寺下水道
NO.128	实验体ナンバー7	东の都 废墟
NO 129	实验体ナンバー9	东の都 废墟
NO 130	サンドマン	砂漠、ブレイク荒野 砂漠
NO 131	ヨーガーン	キウイ火山
NO 132	失败作	东の都 废墟
NO 133	森の番人	回生树の森
NO 134	古代人のまつえい	ネムリア遗迹
NO 135	マッド研究者	东の都 废墟
NO 136	イモムシ	ブレイク荒野
NO 137	炎イモムシ	キウイ火山
NO 138	キャタピラー	回生树の森
NO 139	ダークキラス	パオズ山 ドラゴン岩
NO 140	マグマラス	キウイ火山
NO 141	デンギラス	回生树の森（第13章后开始出现）
NO 142	回虫	スピニッチ荒野
NO 143	黑光虫	武泰斗の修行场
NO 144	毒砂虫	砂漠
NO 145	回虫の幼虫	回虫召唤而来
NO 146	黑光虫の幼虫	黑光虫召唤而来
NO 147	毒砂虫の幼虫	毒砂虫召唤而来
NO 148	お手伝いロボット	おたずねもの召唤而来
NO 149	警か专用ロボット	东の都 废墟
NO 150	ていさつロボット	マッスルタワー

探寻七颗龙珠

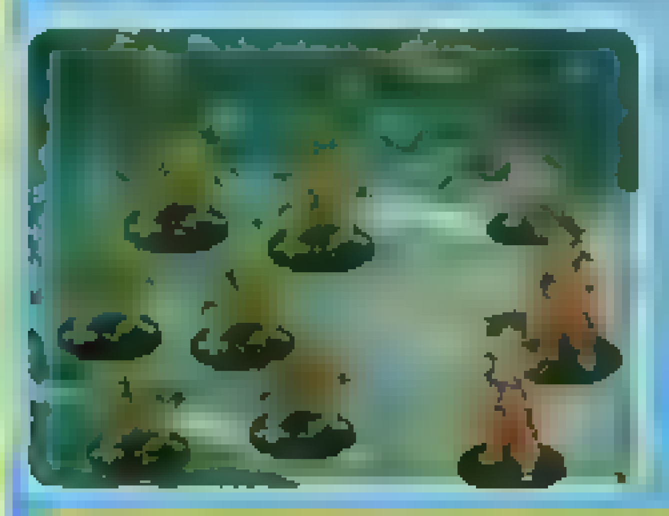
以《龙珠》为题材的作品，自然探寻流传说中的七颗龙珠是游戏的关键环节。当流程进行到最终章时来到神殿与波波先生对话就可以收集散落到世界各地的龙珠了，此时返回地图画面时会发现有一些迷宫的标识在不停地闪烁，这就意味着该处深藏着龙珠。进入这些有标识的迷宫后装备龙珠雷达（ドラゴンレーダー）按Y键观察龙珠的具体所在位置，然后根据雷达的提示搜过去即可。一般来说龙珠都隐藏在迷宫最深处那些以前发生BOSS战的地方，推荐装备上提升角色移动速度和降低遇敌率的变幻胶囊来急加探寻效率，当玩家成功集齐七颗龙珠后神龙就会出现替玩家实现各种各样的愿望。

愿望	具体效果
经验值がいっぱい欲しい	全员获得30000的经验值
たくさんのAPが欲しい	全员获得5000的AP
大金持ちにしてくれ	获得金钱100000ゼニ
すごいアイテムが欲しい	获得变幻胶囊"重い道着"　装备后角色在大地图上行走时即可获得少量经验值
最强の敌と战いたい	在"パオズ山 ドラゴン岩"[illegible]
新しい场所に行きたい	获得特殊道具"东の都调查许可证"

以上六个愿望在第一次召唤神龙后只会随机出现其中的五个，前面二个愿望“経験値がいっぱい欲しい”、“たくさんのAPが欲しい”和“大金持ちにしてくれ”是可以反复实现的，而后面三个只能实现一次，也就是说当我们第一次召唤神龙后只要选择“すごいアイテムが欲しい”、“最强の敌と战いたい”、“新しい场所に行きたい”中的其中一个就能确保下次愿望全部出现。最后要说明的是，神龙实现愿望后七颗龙珠又会随机散落到地图中的各个迷宫里，注意即便是同一迷宫，龙珠的具体散落位置也可能会有所不同，另外也存在同一迷宫中出现两颗龙珠的情况。

东の都 废墟攻略要点

还记得当初被来袭的贝吉塔和那巴夷为平地的“东の都”么，在此有名研究人员表示在未取得通行证前他不会放行悟空等人到废墟里进行探索，只要通过神龙许愿取得“东の都调查许可证”后对方就会乖乖让路了。东之都废墟内多出没栽培人系（サイバイマン系）的敌人，要特别留意对方HP不足时使出的“自爆”技能，这招不仅能对我方单位造成重大伤害并且还会导致无法获得经验值，一旦中招可就得不偿失。废墟的迷宫道路比较简单且没有BOSS战，一路前行收集完宝箱后返回即可。注意这里出没的都是其他区域不会出现的专有敌人，想要完成魔封波的相关捕获任务就务必前来走一趟（鉴于敌人的强度，推荐35级左右后再来）。



◀与贝吉塔剧情战中出现的栽培人是无法用魔封波捕获的，想要捕获请到东の都废墟里搜寻它们

出没怪物

テンシンマン、ジンコウマン、キユウコンマン、サイバイマン、实验体ナンバ 7、实验体ナンバ 8、失败作、マッド研究者、谁か专用ロボット

宝箱道具

练气のゆびわ、加护のベルト、气力の首饰り、仙豆、サイヤ人の特性、ウーロンのきいふ

隐藏BOSS战讲解

担当本作隐藏BOSS的是M（龙珠）剧场版“穿越”而来的超级赛亚人布罗利，其实力自然毋需置疑。布罗利的出现位置在“パオズ山 ドラゴン岩”，只要向神龙许下了相关愿望，在山上的巨大龙骨化石前就会出现一个神秘黑洞，只要控制角色上前调查即可与其发生战斗。下面先让我们来看看布罗利的能力数据。

耐性				
打击（ ）	气弹（ - ）	炎（ ）	冰（ ）	雷（ ）

布罗利（ブロリー）					
HP	经验值	AP	金钱	必杀技	掉落道具
85000	99000	9900	0	ブラスターバースト（全体攻击技）ブラスターキャノン（全体攻击技）カカロット！（布罗利全能力上升）	——

布罗利对所有异常状态的耐性都是100，也就是说我方的异常状态攻击对他无效。由于对手的实力很强，因此要求我方出战人员的等级非常之高，推荐等级练到80左右后再前去挑战。布罗利的攻击力很高，此战中角色的“防”能力可以说显得极为重要了，如果防能达到300以上就能轻松不少，因为达到这个数据后只要在应对布罗利的通常攻击时以必杀技时成功做到生成防御就能防止被一击秒杀，并要对方使用“カカロット！”提升全能力后才是如此。

出战人员方面，悟空作为主要攻击手，另外还有“アイテム效果アップ”技能MAX的比克来负责回复工作，最后一人推荐选择悟饭，他的全体攻击技能“ハイヤードラゴン”能在关键时刻发挥作用。装备品方面！比克和悟饭要配上“神龙つめリング”确保在回合初抢在布罗利行动前进行回复。另外一个装备位可选择“守护のもんきや”、“防御の首饰り”等增加防御力的饰品。悟空则要装备上全能力上升的“全部の首饰り”以及攻击必定命中的“百中リング”来保证伤害输出。

战斗开始后悟空先使用“残像拳”提升回避率，然后以高HIT数的“メテオコンビネーション”为主要攻击手段。比林专心回复、悟饭寻伺机回复或攻击。一旦有成员倒下就立即使用“不死鸟の尾羽根”。水晶婆婆当然需要复活，反复如此与对方展开持久战。一般来说等级在41的悟空使用“メテオコンビネーション”可以对布罗利造成5000+的伤害，只要坚持17、18个回合就能击倒对方，确保每回合不至于倒下两名同伴，那么胜利的天平就会向我方倾斜。战斗胜利后能获得“ブロリーの首饰り”，效果是装备者全能力+50，不过这么BT的饰品在拿到时基本已经通关了，所以意义不大。

其他游戏杂项

游戏中存在一种名为“ドードード”的稀有魔物，它的外形与鸵鸟比较相似，当玩家在某些迷宫中行走时就有可能遇到它，不过这个几率很低就是了，以下就是该稀有魔物的能力数据。

ドードードー

HP	经验值	AP	金钱	掉落道具
66	12300	1230	1	仙水、仙果、CHA—LA HEAD—CHA—LA

耐性

打击（△）气弹（△）炎（△）冰（△）雷（△）

出没区域

ブレイク荒野　ブレイク荒野 砂漠　ハブリカ荒野　パオズ山 ドラゴン岩　スヒュンチ荒野

别看ドードード的HP只有66，它却有着惊人的防御力和回避率，而且最让人头疼的是对方经常在开战后就立刻从战场上脱离，这让我们根本没有出手的机会。好在游戏中设定有“神龙つめリング”这个必定先行动的饰品，这就为我们提供了打倒对方的先决条件。当然光有这个还不行，前面说到了ドードード的防御力和回避率都很高，因此想要一击搞定对方的话对角色的“技”能力有一定的要求，根据这些来看技、速成长比较优秀的悟空或者可以说是担当“打手”的最佳人选。经过笔者试验发现“技”在135～140之间的悟空可以“メテオコンビネーション”技能等级MAX的连击全数命中而一下打倒对方。

如果成功打倒了ドードード，那么你就算完成了第一步，为什么这么说呢？因为ドードード是可捕获的魔物，也就是说想要完美通关捕获它是必须的。捕获这个任务笔者推荐乐平配合天津饭来完成，选择乐平的原因是他的“狼牙风风拳”是全角色中HIT数最多的连技，同时角色本身“技”能力一般，因此控制得当不会一击秒杀掉对方而是尽量削弱目标的HP，这样天津饭的捕获成功率就提高了不少。需要注意的是由于天津饭和乐平都装备有回合最先行动的“神龙つめリング”，这种情况下系统会判定“速”能力高的一方先行动，所以玩家必须保证乐平的速度在天津饭之上。

▲记得装备上变幻胶囊“デキアツメール”来提升遭遇稀有敌人ドードード的几率。

要打倒布罗利对角色的等级有很高要求，因此如何提高练级效率是很重要的一个环节。游戏中比较推荐的练级地点是布罗利所在的“パオズ山ドラゴン岩”，原因有二：一是这里出现的基本上都是游戏中最强的杂兵，经验值都比较可观，二是这个区域的遇敌率被设定得非常高，如若再装备上提升遇敌率的变幻胶囊“ドタバタのくつ”就基本上是两步一遇敌，大大地为玩家节省了时间；第二点嘛这里也是稀有敌人ドードード的出现场所，王牌玩家可以获得大量的经验值。

在练级角色的时候也有一定的技巧，本作战斗后所得的经验值是按人头平分的，想短时间内某角色的等级有飞跃性的提升正好可以利用这一点。战斗中给需要练级角色装备上两个战后经验值变为1.5倍的“ホホのタイハン”（效果可叠加）让其单独上战，这样根据“パオズ山ドラゴン岩”的主要敌人来看，一场战斗下来最少入手2000的经[illegible]10000，只要在这里花上一两个小时的功夫就能达到挑战布罗利的标准等级——80级。

饰品一览

拳套・手套

名称	买价	卖价	效果	获得方法
スリープナックル	0000	5000	令角色的通常攻击附加睡眠效果	地狱商店购买
ポイズンナックル	10000	5000	令角色的通常攻击附加毒效果	地狱商店购买
目つぶしナックル	10000	5000	令角色的通常攻击附加黑暗效果	地狱商店购买
スタンナックル	10000	5000	令角色的通常攻击附加眩晕效果	地狱商店购买
ハイ・トナックル		5000	令角色的通常攻击附加麻痹效果	"蛇姬样の馆"的宝箱内
フ　ズナ　クル		5000	令角色的通常攻击附加冻结效果	"ヒイラギ平原"的宝箱内
ファイアグロ　ブ	10000	5000	令角色的通常攻击变为炎属性	地狱商店购买
サンダーグローブ	10000	5000	令角色的通常攻击变为雷属性	地狱商店购买
アイスグロ　ブ	10000	5000	令角色的通常攻击变为冰属性	地狱商店购买

指环・手环

名称	买价	卖价	效果	获得方法
体力のゆびわ		500	HP最大值+100	西の都商店购买
气力のゆびわ	1000	500	KI最大值+30	西の都商店购买
力のゆびわ	1000	500	"力"能力+3	龟屋的小八戒处购买
防御のゆびわ	1000	500	"防"能力+3	龟屋的小八戒处购买
回复力のゆびわ	1000	500	"复"能力+3	龟屋的小八戒处购买
技术のゆびわ	1000	500	"技"能力+3	龟屋的小八戒处购买
素早さのゆびわ	1000	500	"速"能力+3	龟屋的小八戒处购买
运のゆびわ	1000	500	"运"能力+5	龟屋的小八戒处购买
もっ突のゆびわ	2000	[illegible]	攻击力上升15%・防御力下降15%	敌人"雷ゲマ"掉落　ジングル村商店购买（需剧情进行到第10章后）
しん重のゆびわ	2000	1000	防御力上升15%・攻击力下降15%	ジングル村商店购买（需剧情进行到第10章后
眠りのゆびわ	3000	1500	不容易陷入睡眠状态	东の都商店购买
マヒのゆびわ	3000	1500	不容易陷入麻痹状态	东の都商店购买
毒のゆびわ	3000	1500	不容易陷入毒状态	东の都商店购买
暗闇のゆびわ	3000	1500	不容易陷入黑暗状态	东の都商店购买
スタ　のゆびわ	3000	1500	不容易陷入眩晕状态	东の都商店购买
混乱のゆびわ	3000	1500	不容易陷入混乱状态	东の都商店购买
冻结のゆびわ	3000	1500	不容易陷入冻结状态	东の都商店购买
全部のゆびわ	—	1000	角色全能力+2	五行山的宝箱内
安　きのゆびわ	—	2500	每回合回复少量KI	神生树の森的宝箱内
练气のゆびわ	—	5000	气弹类技能的威力上升	ネムリア遗迹的宝箱内　东の都废墟的宝箱内
体力のうでわ	8000	4000	HP最大值+300	敌人"雷因　　ゲ"掉落　界王星商店购买
气力のうでわ	8000	4000	KI最大值+50	界王星商店购买
狂气のうでわ	—	5000	将气弹攻击造成的伤害的一部分转化为KI回复	ギウイ火山的宝箱内
吸力のうでわ	—	1500	将少量的对敌伤害转化为HP吸收	ヒイラギ平原的宝箱内
眠りのうでわ	15000	7500	不会陷入睡眠状态	东の都商店购买　需剧情进行到第10章后
マヒのうでわ	15000	7500	不会陷入麻痹状态	东の都商店购买（需剧情进行到第10章后
毒のうでわ		7500	不会陷入毒状态	パオズ山 东侧的宝箱内
暗暗のうでわ	15000	7500	不会陷入暗黑状态	东の都商店购买（需剧情进行到第10章后）
スタンのうでわ	15000	7500	不会陷入眩晕状态	东の都商店购买（需剧情进行到第10章后）
混乱のうでわ	15000	7500	不会陷入混乱状态	东の都商店购买（需剧情进行到第10章后）
冻结のうでわ	15000	7500	不会陷入冻结状态	东の都商店购买（需剧情进行到第10章后）
力のうでわ	8000	4000	"力"能力+5	界王星商店购买
防御のうでわ	8000	4000	"防"能力+5	界王星商店购买
回复力のうでわ	8000	4000	"复"能力+5	界王星商店购买
技术のうでわ	8000	4000	"技"能力+5	界王星商店购买
素早さのうでわ	8000	4000	"速"能力+5	界王星商店购买
运のうでわ	8000	4000	"运"能力+10	界王星商店购买
反击のうでわ		5000	受到敌攻击时以低几率自动反击	蛇姬样の馆的宝箱内
もっ突のうでわ	10000	5000	攻击力上升20%・防御力下降20%	ジングル村商店购买（需剧情进行到第10章后）
しん重のうでわ	0000	5000	防御力上升20%・攻击力下降20%	ジングル村商店购买（需剧情进行到第10章后）
全部のうでわ		5000	角色全能力+4	恶魔の大便所的宝箱内
やしのうでわ		4000	HP自动回复量上升　KI小回复	武泰斗の修行场的宝箱内、ブレイク荒野的宝箱内
安らぎのうでわ		5000	每回合回复中量KI	ネムリア遗迹的宝箱内
敌对のうでわ		2500	[illegible]	スピニ　チ千野的宝箱内

[illegible]				
名称	买价	卖价	[illegible]	获得方法
体力の首饰り		5000	HP最大值+500	キムリア遗迹的宝箱内
气力の首饰り		5000	KI最大值+100	悪魔の大便所的宝箱内、东の都废墟的宝箱内
力の首饰り		5000	"力"能力+8	武泰斗の修行场的宝箱内
防御の首饰り		5000	"防"能力+8	[illegible]
回复力の首饰り		5000	"复"能力+8	オッスルタワー的宝箱内
技术の首饰り		5000	"技"能力+8	キムリア遗迹的宝箱内
素早さの首饰り		5000	"速"能力+8	[illegible]
运の首饰り		5000	"运"能力+15	ピラフ城的宝箱内
全部の首饰り		5000	[illegible]	パオズ山 ドラゴン岩的宝箱内
グロリーの首饰り		1	角色全能力+50	[illegible]

印・刻印・証・紋章

名称	[illegible]	卖价	效果	[illegible]
战士の印	[illegible]	1000	攻击力上升5%	[illegible]
守护の印	2000	1000	防御力上升5%	[illegible]
命中の印	2000	1000	[illegible]	[illegible]
回避の印	2000	1000	[illegible]	武道寺武道商人处购买
速度の印	2000	1000	行动速度上升10%	[illegible]
回复の印	2000	1000	自动回复量上升10%	武道寺武道商人处购买
もろはの印		5000	消耗HP令攻击力上升	フラッペ山的宝箱内
魔族の印章		5000	[illegible]	[illegible]
战士の刻印	10000	5000	攻击力上升10%	[illegible]
守护の刻印	10000	5000	防御力上升10%	[illegible]
命中の刻印	10000	5000	命中率上升15%	[illegible]
回避の刻印	10000	5000	回避率上升15%	界王星商店购买
速度の刻印	10000	5000	[illegible]	界王星商店购买
回复の刻印	10000	5000	自动回复量上升15%	フラッペ山的宝箱内、界王星商店购买
战士の証	2000	1000	会心一击的发生几率+3%	东の都商店购买
[illegible]	10000	5000	会心一击的发生几率+5%	界王星商店购买
战士の勲章	2000	1000	[illegible]	[illegible]
气高い勲章	10000	5000	[illegible]	界王星商店购买
达人の勲章		5000	连续攻击的发生几率+8%	パプリカ荒野的宝箱内
战士のもん章	—	5000	攻击力上升15%	海賊の洞窟的宝箱内
守护のもん章	—	5000	防御力上升15%	悪魔の大便所的宝箱内
命中のもん章	—	5000	命中率上升20%	海賊の洞窟的宝箱内
回避のもん章	—	5000	[illegible]	砂漠的宝箱内
速度のもん章	—	5000	行动速度上升30%	ピラフ城的宝箱内
回复のもん章	—	5000	[illegible]	オッスルタワー的宝箱内

其他

名称	买价	卖价	效果	[illegible]
知识のベルト	20000	10000	消费类道具的效果上升	界王星商店购买
无心のベルト		1500	[illegible]	閻魔大王の館的宝箱内
无我のベルト		5000	使用技能时有一定几率不消耗KI	エンザビット冰窟的宝箱内
加护のベルト		5000	一定几率令敌人的攻击无效化	[illegible]
根性のベルト		5000	战斗不能时一定几率自动复活	閻魔大王の館的宝箱内、ブレイク荒野的宝箱内
[illegible]のベルト		10000	[illegible]	ピラフ城的宝箱内
幸运のベルト		10000	使用道具时一定几率道具数量不减少	パオズ山 ドラゴン岩的宝箱内、ブレイク荒野的宝箱内
神のマント		5000	[illegible]	[illegible]
见切りのピアス		2500	发动主动防御时一定几率回避敌攻击	スピニッチ荒野的宝箱内
[illegible]のピアス		1500	[illegible]	キウイ火山の宝箱
ガードピアス		5000	发动主动防御时有一定几率自动进行反击	誕生樹の森的宝箱内 需剧情进行到13章后
[illegible]		5000	[illegible]	キウイ火山的宝箱内
必中リング		5000	攻击必定命中目标	悪魔の大便所的宝箱内
神速のリング		5000	必定在回合初最先行动	悪魔の大便所的宝箱内、武道寺下水道的宝箱内
魔封石	3000	1500	一定几率防止即死攻击	东の都商店购买
魔封玉	15000	7500	完全防止即死攻击	东の都商店购买（需剧情进行到第10章后
武道の心得	·	10000	战后获得的AP变为1.2倍	スピニッチ荒野的宝箱内
[illegible]	—	10000	[illegible]	エンザビット冰窟的宝箱内、パオズ山 ドラゴン岩的宝箱内
[illegible]	—	5000	[illegible]	五行山的宝箱内
CHA-LA	—	2500	不容易陷入各种异常状态	圣地カリン的宝箱内
CHA-LA-HEAD-CHA-LA	—	5000	不会陷入各种异常状态	ブレイク荒野的宝箱内、敌人"トートート"掉落
コウスイ		5000	[illegible]	ピラフ城的宝箱内
ギジ满月		5000	[illegible]	パプリカ荒野的宝箱内
サイヤ人の特性		5000	赛亚人专用装备 濒死状态时全能力上升	东の都废墟的宝箱内
[illegible]つも元气		5000	[illegible]	[illegible]
龙のゲキリン		10000	受到敌攻击时以高几率进行反击	パオズ山 ドラゴン岩的宝箱内

玩转NDS

NDS软件学院

软件新闻

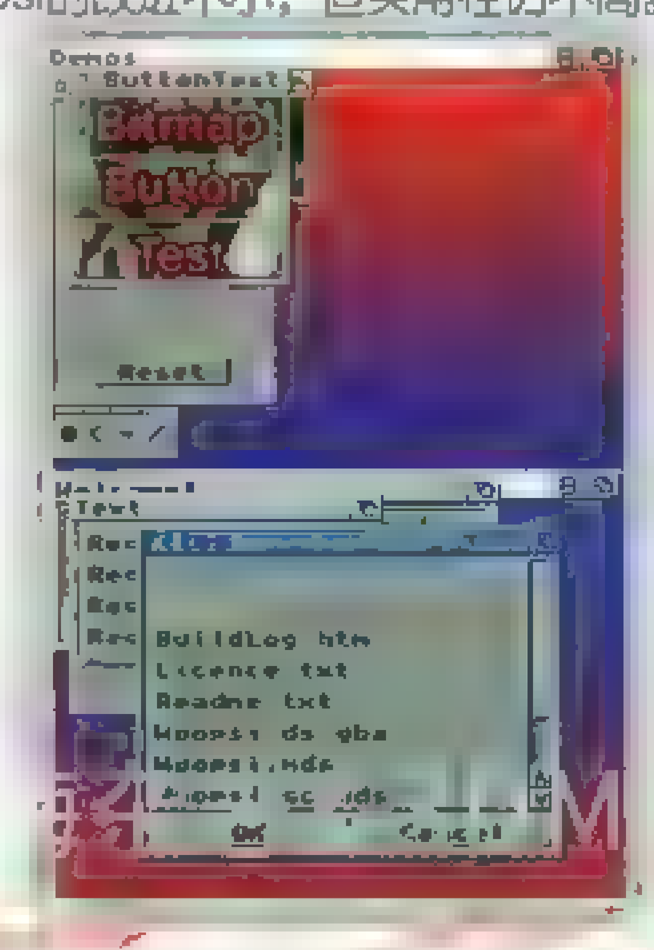
MoonShell改版推出

DSTT、DSTTi烧录卡用户有福啦，专门针对于这两款烧录卡的多媒体软件MoonShell推出了。新版加入了软关机功能；更新了NEC的引导插件、NEOGEO的引导插件、savlib.dat与infolib.dat以及金手指库；内核可以相互转换，更换了默认皮肤；更新了游戏攻略包。

改版后的MoonShell已经可以完全替代DSTT、DSTTi烧录卡原有内核。打开NDS后，可以直接进入MoonShell主界面并能够直接引导游戏，还能够读取IPK格式的漫画，并能运行FC、GB以及MD等机种的游戏。

Woopsi新版发布

NDS仿Windows程序Woopsi于近日放出V0.38版。新版加入了图形滚动接口，增添了内容菜单示例；改进了虚拟键盘输入；滚动条能够自动调整；去掉了部分代码；修复了双击、弹出窗口等方面的错误。新版Woopsi的改进不小，但实用性仍不高。



Mr.Do DS公开

NDS上的街机游戏模拟器Mr.Do DS于5月17日发布v1.0版。作为首个版本就已经相当完善，程序使用Libnds V1.3.3和Devkitarm R26开发，无需将ROM解压缩即能正常运行，可以保存最高分数。Mr.Do DS是专门针对《Mr. Do!》系列游戏开发的街机模拟器，能够运行《Mr.Do!》、《Mr. Lo!》、《Mr. Du!》等在内的多个游戏。模拟器使用的ROM和MAME共通，需要将ROM文件拷贝到烧录卡内存的MAMERoms文件夹内。开机后首先进入游戏选择界面，按A键开始游戏，游戏中按START键为1P投币，按SELECT键为2P投币。

Solomon's Key DS首版公开

无独有偶，NDS上的另一款街机模拟器Solomon's Key DS也于5月22日发布了第一个版本V1.0。与Mr.Do DS一样，Solomon's Key DS只能运行街机游戏《Solomon's Key》（就是大名鼎鼎的《所罗门之匙》啦），包括美版和日版两个版本。进入游戏选择界面后，按B键可以放大游戏封面，按L、R键则可以改变游戏封面的滚动速度。

《Pokemon Fire Red》推出

初看到这款名为《Pokemon Fire Red》的GBA游戏时，相信不少口袋妖怪迷会惊呼任天堂出《口袋妖怪》新作了。其实，这款游戏并非官方出品，而是款如假包换的同人游戏，由数位口袋粉丝倾力制作。进入游戏后，你会发现里面的场景是如此熟悉，原来游戏是以曾经在GBC上大红大紫的《口袋妖怪 水晶》为蓝本进行制作，故事情节以及场景与原作基本一致，画面效果提升了很多。另外，游戏还加入了不少新要素，比如天气会随机变幻，有了白天、夜晚的分别，还有新剧情哦。口袋粉丝们一定不要错过了。

《Touhou DS》新版公开

NDS上的射击游戏《Touhou DS》于5月中旬发布V0.8.1、V0.8.2两个新版。新版加入了第五关并对老关卡进行了细微修改：可以选用名为Sanae的新角色；改变了角色选择界面，更加漂亮；修复了声音管理中内存溢出错误；解决了分数界面显示不正常的问题；减少了内存占用。新版中共有7位可爱的MM选择，按Y键射击，每位MM都有不同花样的弹幕哦。

烧录卡新闻站

VOL.44

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

山寨"R4"横行，玩家警惕受骗

可能在很多人眼里，"R4"就是烧录卡的代名词，不过事实上原先风光一时的R4原厂早已解散，现在市场上标有"R4"字样的烧录卡产品都不是真正原厂所生产的产品，也就是说现在市面上贩卖的各种"R4"烧录卡实际上都为假冒产品。这些山寨厂商生产的假"R4"不仅在质量上与正规烧录卡有所差距，在产品的后续升级上也不能令人满意。尤其在反烧录游戏逐渐增多的现在，如果一款烧录卡在内核上得不到维护，那么它的价值也就会荡然无存了。所以玩家现在购买烧录卡一定要选择有持续内核升级的正规品牌购买，切不可选择带有"R4"字样的仿冒山寨产品。

▲向各种假R4说不。

Supercard

厂商：Supercard

类型：NDS（SLOT-1
存储：microSD卡（SDHC

最新内核版本：3.0

Supercard小组在5月23日对Supercard DS One的系统内核进行了升级维护，此次升级主要是解决近期一些游戏的兼容问题：

·修正了《斯隆与马克海尔的谜之物语》（3782）不能进入游戏的问题；

·修正了《创造职业棒球队2》（3790）无法进入比赛的问题；

·修正了《有罪×无罪》（3791）无法进入游戏的问题。

·修正了Supercard DS One默认皮肤的BUG；

·更新了自带的金手指文件。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH Vi

厂商：EZFLASH

EZFlash小组于5月27日发布了EZ5 2.0测试内核的最新版本，这次的测试内核新增了软复位和金手指的功能，并修复了近期发布的反烧录游戏：

·加入了金手指功能，并附赠5月24日的金手指数据库；

·新增软复位功能，复位热键为L+R+A+B。

·修正了《斯隆与马克海尔的谜之物语》（3782）无法继续游戏的问题。

·修正了《创造职业棒球队2》（3790）不能继续游戏的问题；

·修正了《有罪×无罪》（379 ）开始菜单无限循环的问题

M3/G6

GBalpha小组分别在5月20日和5月21日对M3DS/G6DS Real的系统内核进行了两次更新升级，这两次更新主要是解决部分游戏不能正常使用即时存档或软复位与游戏运行冲突的问题：

·修正了《隐藏的卡门圣地亚哥？神秘的地底世界》（3632）运行时下屏幕黑屏的问题和加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《小探险家多拉 拯救美人鱼》（3633）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《女神侧身像 负罪之人》（3640）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《绝对音感 音之领主》（3647）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题，

·解决了《魔法千字文DS》（3659）不能正常启动的问题以及不能正常使用即时存档和在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《多卡波旅行 欢乐之旅》（3662）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《韵律冲冲冲》（3669）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《租博》（3686）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《由我制造》（3690）不能正常存档的问题以及在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题，首次使用该游戏将建立32MB的存档文件，需要较长时间，请耐心等待，同时确保microSD卡有足够的可用空间；

·修正了《罗素格兰特的占星术》（3698）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《大家的动物园》（3727）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《牢记着您的语言 学习英语》（3749）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《CE2与CM1的通行证》（3758）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《三角帽与魔法的365天》（3765）不能正常使用即时存档和在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《由我制造》（3690）在建立存档时可能产生错误而不能正常存档的问题。

游戏经常死机怎么办？

一般NDS游戏的死机都和microSD的速度有直接的关系，比如说早期的《恶魔城 废墟肖像》就需要高速的microSD才可以保证游戏不死机，不过后来的microSD卡在卡速上都有了很高的保证，而且很多烧录卡也针对低速microSD存储卡进行了优化，所以现在的游戏死机，一部分都是由microSD磁盘碎片引起的。解决这个问题一共有两种途径：一是把microSD卡中的文件全部拷贝出来，之后用鼠标右键单击microSD存储卡（可移动磁盘），选择格式化来清除磁盘中的碎片，二是利用Windows的自带工具对磁盘进行碎片整理，玩家可以用鼠标右键单击microSD存储卡（可移动磁盘），选择“属性”，在“工具”栏中找到“碎片整理”的选项，之后点击“开始整理”，Windows就会利用自带工具对存储卡进行碎片整理了。一般整理之后的存储卡会得到更高的游戏读取速度，也能有效避免游戏死机的问题。

PSP软件学院

文 编

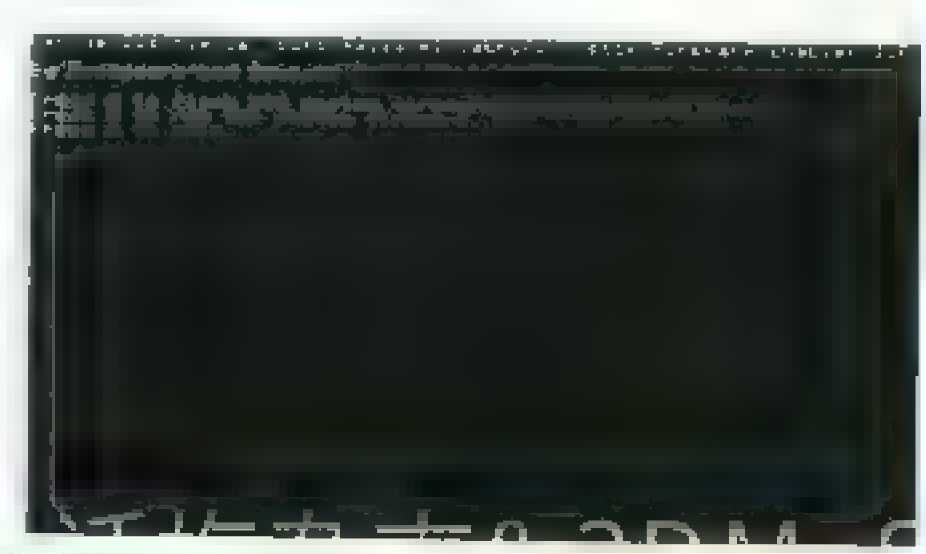
单位组织了一次体检，自己身体各项指标还算正常，就是胆固醇偏低，着实惊讶，以前怕高胆固醇，一直努力多吃青菜，少吃肉，没想到竟矫枉过正，看来得改改饮食习惯了。下面看看最近PSP软件业发生的大事吧。

TA088 V3主板PSP-2000宣告破解

5.03HEN发布后，广大PSP-3000用户热切盼望着固件能进一步被破解，不仅能运行自制软件，还能运行ISO。如今，曙光果真再现。网友Xenogears、Becus25最近制作了一个名为CFWEnabler的神奇东西。它需要在5.03HEN上运行，可以让5.03HEN支持M33固件的各种函数。目前CFWEnabler已经能够在使用V3主板的PSP-2000上运行，让系统伪装成为5.0 M33，从而达到运行ISO的目的。

破解方法相当简单，首先用户的PSP-2000需要升级到官方5.03系统，然后利用TIFF漏洞安装5.03HEN R2。之后，将CFWEnabler拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内并运行。进入CFWEnabler黑乎乎的程序界面后，按○键安装M33固件文件，安装完毕后按×键退出回到XMB界面。这时，再去看看PSP的系统信息，你会惊讶地发现系统版本已经变为5.0 M33了。将ISO、CSO格式的游戏拷贝到记忆棒根目录ISO文件夹内，尽情地玩游戏吧。

与PSP-3000一样，先前使用V3主板的PSP-2000是无法运行ISO的。CFWEnabler的推出，彻底解放了所有PSP-2000用户。相信，PSP-3000被彻底破解也为时不远了。



模拟器

PSPKVM

PSP的JAVA模拟器PSPKVM于5月22日放出V0.5.2版。新版能支持更大容量的内存；在原有拼音输入法的基础上加入了笔画输入法；提供了中文菜单；加入对352×416分辨率的支持；可以通过INI文件来设定CPU运行速度。

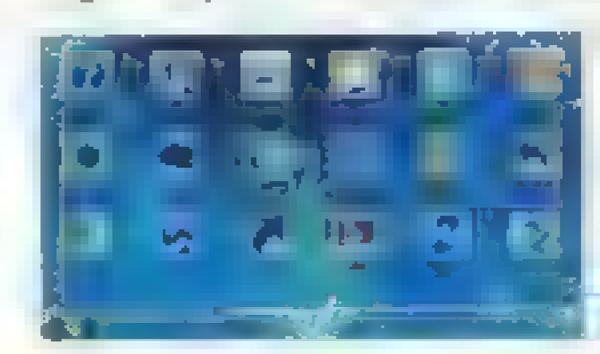
自制软件

LuaPlayer Euphoria新版放出

PSP上的多功能软件LuaPlayer Euphoria于5月中旬发布V2、V3版。LuaPlayer Euphoria以LuaPlayer V0.20为基础制作。新版提升了运行速度；加入了MP3播放功能，而且对此功能进行了优化，可以边浏览480×272像素的图片边听音乐；加入了CPU频率调节功能，共有100、222、266、333Mhz四个频率供选择，当在222Mhz下运行时，帧率能达到228FPS；加入了showFPS函数，可以显示运行帧率；加入了freeimage(myimage)函数，可以从记忆棒中删除图片。

Ultimate Portal新版发布

PSP上的多功能软件Ultimate Portal于5月17日发布V7.2版。新版加入了105个广播电台；加入了新的聊天频道；新增了菜单和按钮。Ultimate Portal是一个网页编制的程序，我们需要用PSP[illegible]开运行。Ultimate Portal实现的功能不少，内置了不少Flash小软件、小游戏，像《俄罗斯方块》、《吃豆人》，还有万年历、计算器、秒表、闹钟等等，实用性非常强。



同人游戏

《Battle Fantasy》新版公开

PSP上的自制格斗游戏《Battle Fantasy》于5月中旬发布V0.2版。新版解决了内存溢出的问题；有29位角色可选；能够保存和读取游戏存档；改进了敌人AI智能；修复了打击方面的错误。游戏中，我们能选择众多知名的游戏角色战斗，包括耀西、马里奥、孙悟空和索尼克等等。人物选择界面中，按×键确定，按START键开始游戏。进入战斗场景后，用方向键移动角色，按×键跳跃，按START键暂停，按SELCET键回到人物选择界面。

《Wolfenstein 3D》新版公开

PSP上的第一人称射击游戏《Wolfenstein 3D》于5月7日发布V6.0版。新版采用全新的载入程序；改良了存档功能；加入了自动地图功能。同时按□和SELECT键可以打开、关闭自动地图功能。

《TibiaPSP》新版公开

PSP上的动作RPG游戏《TibiaPSP》于近日发布V0.2版。新版加入了100多个新的场景，并加入了4名新角色；加入了16种新武器和道具；新增了部分设置选项；加入了MP3播放功能，可以播放记忆棒MUSIC文件夹内的音乐。目前，游戏共有5名角色可以使用，地图丰富，但可惜仍不支持在线游戏。

五月掌机市场最劲爆的新闻就莫过于PSP-2000的全线告破了。M33加载器的出现使成TA088_V3主板的PSP-2000运行ISO成为可能。一度贱卖V3主板的PSP-2000马上成为商家手里的热馍馍，真是一个破解造就一个商机呀。下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。

广州

五一节过后，喧嚣了几天的广州电玩卖场又恢复了往日的平静。3000型小P在破解消息的刺激下大卖了一周后又回归沉寂，被炒起的价格亦有所回落。

大家抱着3000型小P玩了半个多月的“经典模拟器游戏”后，信心满满地以为国外的破解大神们即将再一次放出利好消息和刷机软件的时候，现实却再一次让大家失望。部分囤货的商家开始向市场大手抛货，在货源充足、节后疲软等条件的刺激下，PSP-3000的价格回到了破解消息公布前的水平，其中黑、白两基础色报1190元、银色报1215元，彩色机器里依然是炫光红最贵，为1260元，其次是跃动蓝1240元、耀目黄和青翠绿同为1220元。当大家都把目光集中在PSP-3000身上的时候，一个重磅消息公布，采用了TA088_V3主板的PSP-2000型可运行商业ISO了。至此，PSP-2000的最后一道防线被攻破，宣告全线破解。消息公布的当天，最不引人注目的该机型从不足千元的价格上升了百元有多，直到笔者完稿当天PSP-2000的价格已基本和PSP-3000持平。

对于最近小P市场的破解情况和未来走向，笔者大胆作了以下分析和预测，希望能给近期准备购机的朋友起到一些参考作用。两种机型的破解原理都是图片浏览功能的TIFF漏洞导致系统崩溃重启动后把相关运行特征码写入内存，通俗来说就是在系统重启动的过程中外挂一个破解系统。基于外挂系统是放在内存里运行而非刷入机器NAND这个特征，只要机器一没电，系统马上就会恢复到原始未刷机状态，非传统意义上的刷入式破解来得方便易用。而两者之间的区别在于3000型的外挂系统只能运行第三方PSP软件，而2000型则除了能运行第三方PSP程序外还能运行商业ISO游戏。而3000型使用的主板是TA088 V3的下一个批次TA090主板，据笔者手头上掌握的资料来看，两者都是用同一代加密技术生产的主板，理论上V3主板被破解后090主板的破解就不远了，加上两者的破解机制完全一致，3000型只是没有把运行ISO的特征码写进系统而已。所以笔者建议不急于玩PSP游戏的朋友优先考虑3000型，目前3000型的价位已属于合理的范围。以3000型的主流销量和本身不俗的质量，只要一加入ISO的运行功能，JS肯定会把该机型的价位抬到一个历史新高，到时候再出手就被动了。而只为PSP游戏而买机器又不想冒风险等待的朋友就要尽快入手可破解的2000型小P了，因为此机型早已停产的缘故，现在市场上在卖的都是商家们的存货，卖一台少一台，而且价格会随着存货量的减少而升高。另外在购买的时候要多注意二手和翻新机。

相比波折不断的PSP市场，任系掌机市场则要平静得多，节后NDS的价格慢慢回落，黑、白两基础色的最新报价为1230元，粉红色报1290元，绿色、蓝色报1270元，美版蓝色报1310元。近期市场涌进一批韩版NDSL，加上烧录卡报价在920元左右，比较适合预算不充裕的学生朋友。另外节后的内存卡价格也是普遍下降，前段时间闹得沸沸扬扬的极速16G记忆棒报价稳定在275元~285元之间，16G的MARK2的价格在245元~260元之间，个人建议还是多花点银两入极速。

北京

随着E3游戏展的临近，各路消息不胫而走，无论是新型PSP，还是微软有意再度发力介入掌机市场，令许多人都对这次E3倍加关注。

就在大家都以为PSP的破解再次进入瓶颈阶段时，本不怎么受关注的PSP-2000又再次成为了玩家和商家的焦点，TA088 V3主板PSP-2000的ISO运行程序的出现，使得市场上对TA088 V3主板的PSP-2000需求量大增，一些还在观望PSP-3000破解的消费者转而投向2000阵营，见此十分懂得"见风使舵"的商家们纷纷开始抬高V3主板的PSP-2000价格。另一方面，销售刚有些起色的PSP-3000再次遭受冷遇，目前除了红色1250元以外，黄色、绿色、蓝色、白色基本上是统一售价1200元，黑色1150元。在存储卡方面，16G组装记忆棒并没有像当年8G卡一样在推出后很短时间内价格跳水，购买者大多以PSP-2000玩家为主，价格在300元左右。而早期流行过一段时间的TF卡捆绑马甲卡的形式也由于原装TF的价格上涨渐渐失去了市场。

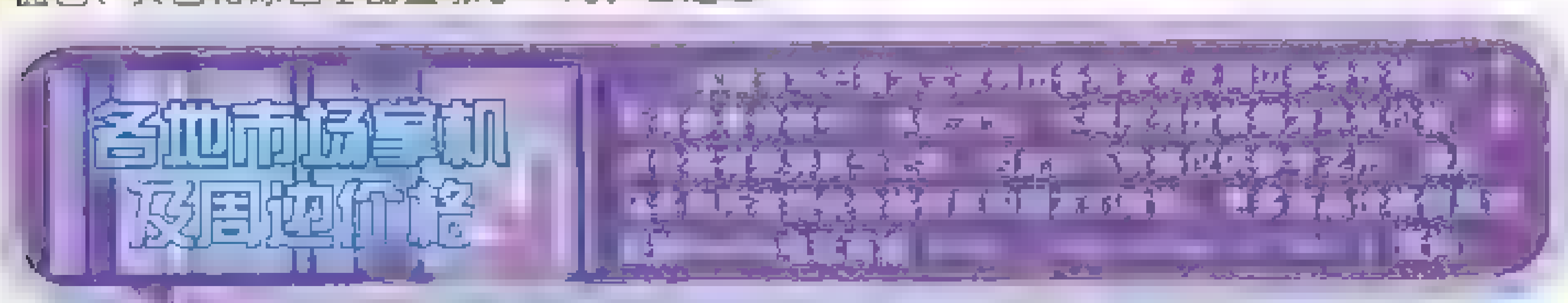
PSP的势弱间接带动了NDSi的主机和配件的市场需求量，任天堂已推出的所有颜色NDSi主机均可在市场上买到，而且价格差异不大，翠绿色和冰蓝色人气较高，单机价格在1300元左右，其他颜色便宜50到100元。建议玩家在实际购买时选择搭配2G或4G TF卡，价格分别是70元和120元，由于上文提到的原装日产金士顿TF卡涨价，一些商家开始用所谓的"2G中性卡"以次充好，因为实际使用上没有太大区别，再加上的烧录卡的兼容性比较过硬，所以很多玩家都没有过多留意过这小小的TF卡。建议购买时直接选择4G的TF卡，一来暂时没有组装货，另一方面也可以更好地测试烧录卡性能。

西安

PS-P3000放出HEN破解程序后，黑客紧接着又发布了使用TA088 V3主板的PSP-2000的M33系统加载器，这个程序的发布，意味着PSP-2000终于可以运行商业ISO了。就在破解消息发布不久，V3主板的PSP-2000价格从原来的850元一下子上涨至1150元。

PSP-2000的破解，让大家都对PSP-3000的破解也信心满满，这导致近日来PSP-3000的价格起伏不定，最便宜仍是黑色，卖1150元；白色和银色价格略略下调，分别是1230元和1200元；由于货源紧张，在加上主机销量也随着"HEN"大幅增长，红色、蓝色、黄色和绿色全部上涨了50元。在这里笔者提醒各位想买PSP-3000的玩家朋友，趁着PSP-3000未完全破解JS还不敢轻举妄动的时候，能出手的就尽快出手了，要不等完全破解后就太迟了，到时肯定会迎来一次较大幅度的涨价。记忆棒方面价格稳定，16G极速和MARK2分别为330元和290元，8G极速和MARK2则分别为170元和150元。

六一儿童节期间，如果各位已经为人父母的玩家朋友想送什么礼物给自己的小朋友的话，笔者强烈建议你送NDSi啦。现阶段NDSi主机价格平稳，黑白两色是1200元，彩色机器一律1260元，加上烧录卡等必备配件，1450元就能弄齐一套，再加上丰富的游戏阵容，说不定买了后你还会和你的孩子抢着玩呢。



城市	提供者	PSP (3000型)	PSP (2000型)	iDSL	NDSL	NDS	MSD (16G)	MSD (8G)
广东广州	沈朗	1260	1180	985	850	1270	290 (HG)	135 (HG)
广东深圳	久圣电玩	1230	—	1070	850	1250	290 (M2)	150 (HG)
北京	绿洲电玩	1150	1880	980	850	1280	320 (M2)	160 (M2)
陕西西安	快乐多电玩	1150	—		880	1260	330 (HG)	170 (HG)
安徽合肥	顶点电玩	1100	1200	[illegible]	550	[illegible]	[illegible]	120
哈尔滨	鑫星电玩	1070	850	[illegible]	[illegible]	1180	[illegible]	[illegible]
福建厦门	快乐多电玩	1180	—		900	1220	280	170 (HG)

微软果真要出掌机了？随着E3的临近，关于微软新掌机ZuneX的传闻越来越多，甚至还有实机游玩的图片放出。据传，ZuneX有点像加大版的GBM，性能非常强大。采用128MB内存的NVidia图形芯片，内建32GB容量闪存，而且还能运行Xbox Live Arcade游戏。如果ZuneX确定存在，掌机业将进入三国混战的局面，对玩家和游戏开发商来说未必是件好事。下面看看最近市场上有啥新东东推出吧。文 就要360

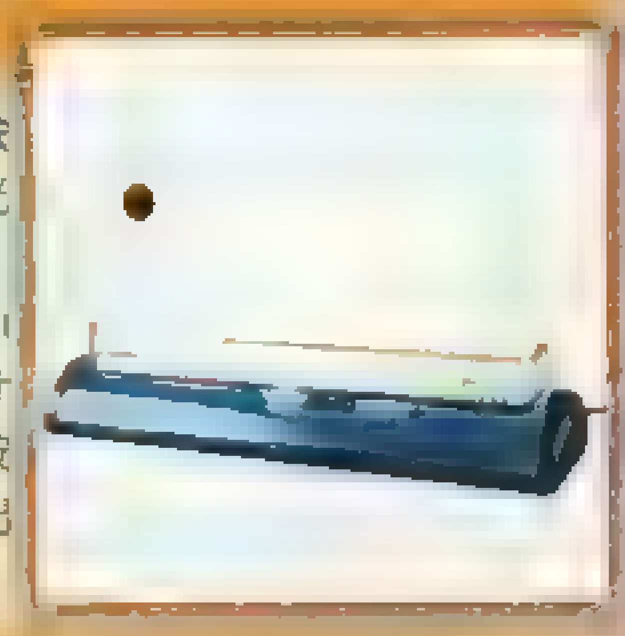
品名：NDSL Traveler
种类：保护盒
出品：BD&A
对应机种：NDSL
官方价格：29.99美元

这个看似肥皂盒的东东其实是个NDSL保护盒。别看它外形有点丑，但它特别厚实，上、下部都有缓冲层，可以很好地保护NDSL不受损伤。产品内有暗格，能够放入游戏卡片。针对会搞丢触控笔的马虎用户，产品内还附带了一支触控笔。

品名：クリップスタンド
种类：保护壳
出品：－
对应机种：PSP
官方价格：1470日元

用PSP看电影一定要有底座才成，要不整天捧在手里会觉得非常累。如果你觉得普通底座高度太低，那可以选择这款PSP三角支架，它可以将PSP高高托起。产品的设计类似于相机用的三脚架，通过调节三脚架的倾斜角度来调节高度。产品的顶端安装有透明的夹子，可以将PSP牢牢地夹住。如果觉得PSP的倾斜角度不对，可以在45度范围内任意旋转夹子。除了能夹住PSP外，夹手机等小东东也是没问题的，注意重量不要超过200克哦。

NDSI座充



品名：DSi Charging Dock
种类：充电器
出品：Kobian USA
对应机种：NDSi
官方价格：19.99美元

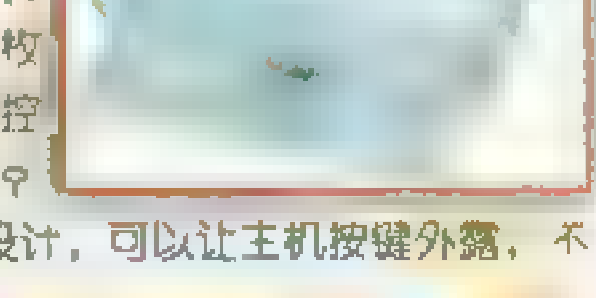
以前我们曾经介绍过NDSL用的座充。现在NDSI专用的座充也出来了。产品底部附带有LED灯管，充电时会发出蓝色的光芒，十分漂亮。为了方便将NDSI拿下，产品设计了弹出按钮，按一下NDS就弹出来了。

PSP旅行箱

品名：PSP Premier Pack
种类：保护盒
出品：Psyclone Games
对应机种：PSP
官方价格：29.99美元

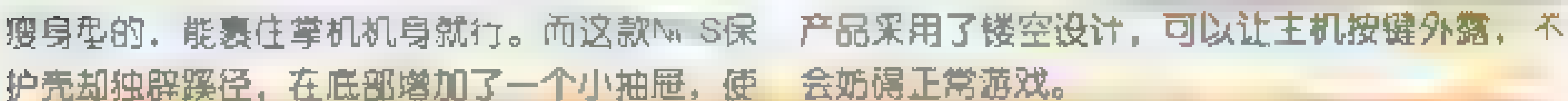
这个硕大的旅行箱并不是用来放衣服和日用品的，而是专门用于存放PSP。旅行箱的体积庞大，采用块状设计，PSP放入后只占了一小部分空间，剩下的地方，我们可以放电源、UM 等其他配件。产品套装中，还附带了车载充电器、带充电功能的USB传输线以及 张屏幕贴膜。

NDSI保护壳



品名：ArmorStore Case
种类：保护壳
出品：Mad Catz
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：9.99美元

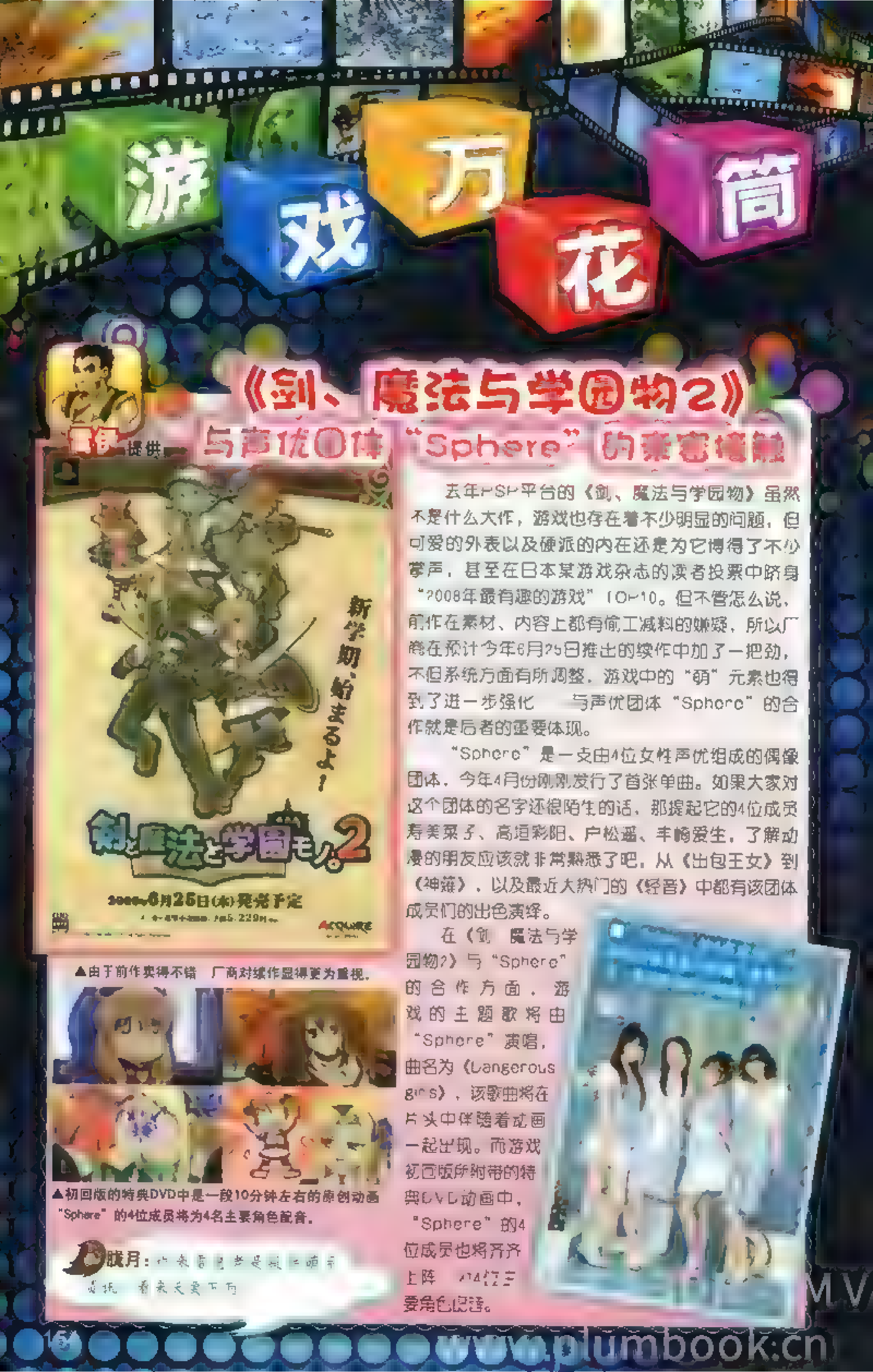
普通的保护壳为了考虑方便携带，产品都是瘦身型的，能裹住掌机机身就行。而这款N S保护壳却独辟蹊径，在底部增加了一个小抽屉，使保护壳增肥不少。别小看了这个小抽屉，它可以放入3枚游戏卡片、3枚SD卡还有一支触控笔，胃口很大吧？产品采用了镂空设计，可以让主机按键外露，不会妨碍正常游戏。



多用充电器

品名：AC Adapter
种类：电源
出品：DreamGear
对应机种：GBASP/NDS/PSP
官方价格：19.99美元

从GBA SP开始，任天堂放弃了干电池，改用锂电池，以后的NDS、PSP都采用了锂电池的设计，买电池的钱是省下了，可是充电就麻烦了。而且每种掌机都采用不同规格的电源，如果手头有多个掌机的话，光是电源就着实让人头疼。DreamGear推出的这款多用充电器则解决了这个麻烦，产品采用多插头设计，通过更换插头就能给NDS、NDSL、NDSI、PSP以及GBA SP等不同种类的掌机充电。产品能够适应110V至240V的电压，在国内、国外都可以正常使用。



《剑、魔法与学园物2》与声优团体“Sphere”的亲密接触

胧伢 提供

去年PSP平台的《剑、魔法与学园物》虽然不是什么大作，游戏也存在着不少明显的问题，但可爱的外表以及硬派的内在还是为它博得了不少掌声，甚至在日本某游戏杂志的读者投票中跻身“2008年最有趣的游戏”TOP10。但不管怎么说，前作在素材、内容上都有偷工减料的嫌疑，所以厂商在预计今年6月25日推出的续作中加了一把劲，不但系统方面有所调整，游戏中的“萌”元素也得到了进一步强化——与声优团体“Sphere”的合作就是后者的重要体现。

“Sphere”是一支由4位女性声优组成的偶像团体，今年4月份刚刚发行了首张单曲。如果大家对这个团体的名字还很陌生的话，那提起它的4位成员寿美菜子、高垣彩阳、户松遥、丰崎爱生，了解动漫的朋友应该就非常熟悉了吧，从《出包王女》到《神薙》，以及最近大热门的《轻音》中都有该团体成员们的出色演绎。

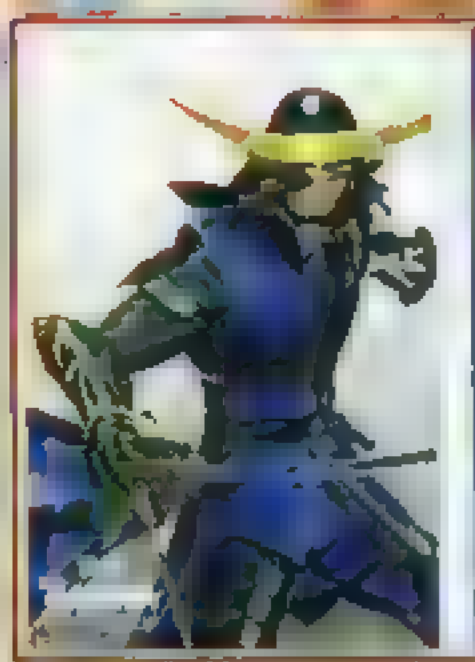
在《剑、魔法与学园物2》与“Sphere”的合作方面，游戏的主题歌将由“Sphere”演唱，曲名为《Dangerous girls》，该歌曲将在片头中伴随着动画一起出现。而游戏初回版所附带的特典DVD动画中，“Sphere”的4位成员也将齐齐上阵，为4位主要角色配音。

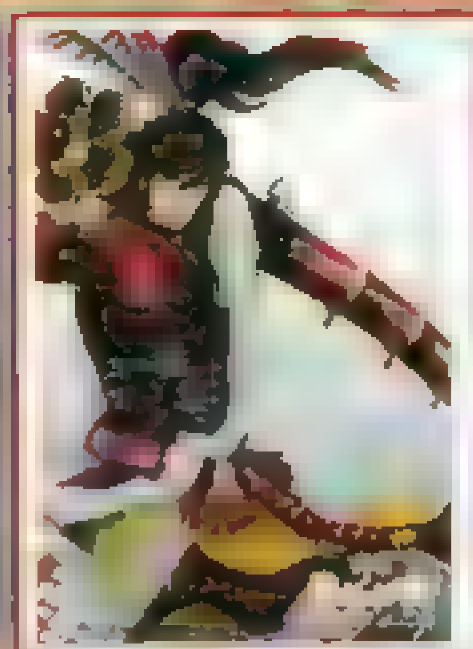
▲由于前作卖得不错，厂商对续作显得更为重视。

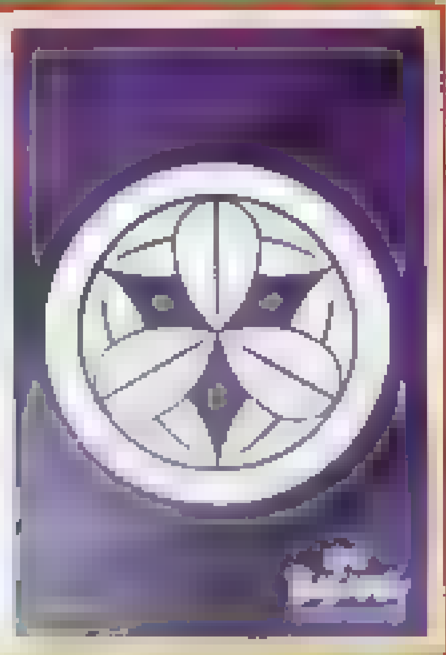
▲初回版的特典DVD中是一段10分钟左右的原创动画，“Sphere”的4位成员将为4名主要角色配音。

胧月：

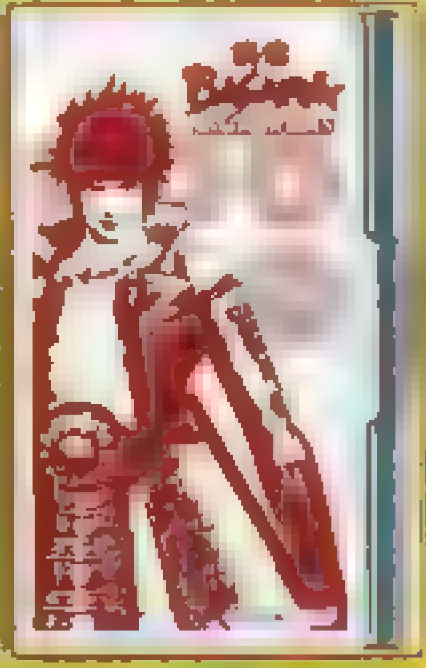
明信片、名片夹……
多款《战国BASARA》相关周边推出

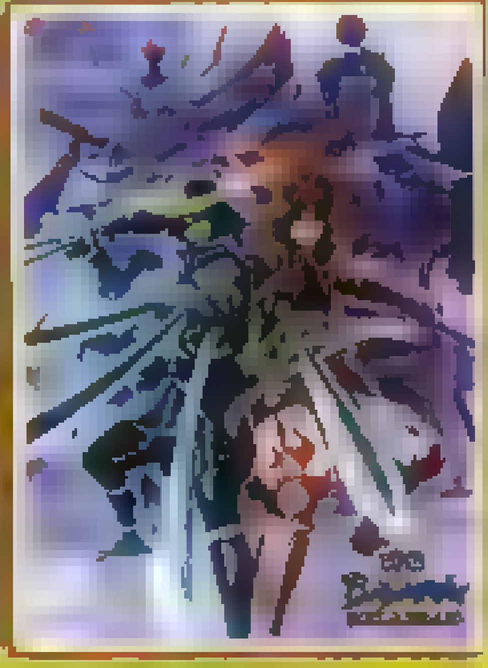






▲每包售价294日元的明信片 一包中有两张 分别印有武将图像以及对应家纹。





▲名片夹一共有两款 分别印有真田幸村和伊达政宗 每个售价1050日元。

▲售价为315日元的垫板 有两种图案可选。

从运动衫到盒蛋，最近以《战国BASARA》为主题的周边商品多得让人眼花缭乱。2009年4月28日，又有三款相关周边商品推出了。这三款周边分别是明信片、名片夹，以及学生们常用的垫板，商品使用的基本都是《战国BASARA 群雄之战》的图案。

◀另外还有盒装版，内含16包明信片 售价为4704日元。

胧月：关于《战国BASARA群雄之战》，卡普一面抱怨游戏营收减持，一面大量提供其周边消息，可见吃鸡蛋的时候的确不用对母鸡念念不忘。

《轻音》人气投票，秋山澪无悬念折桂

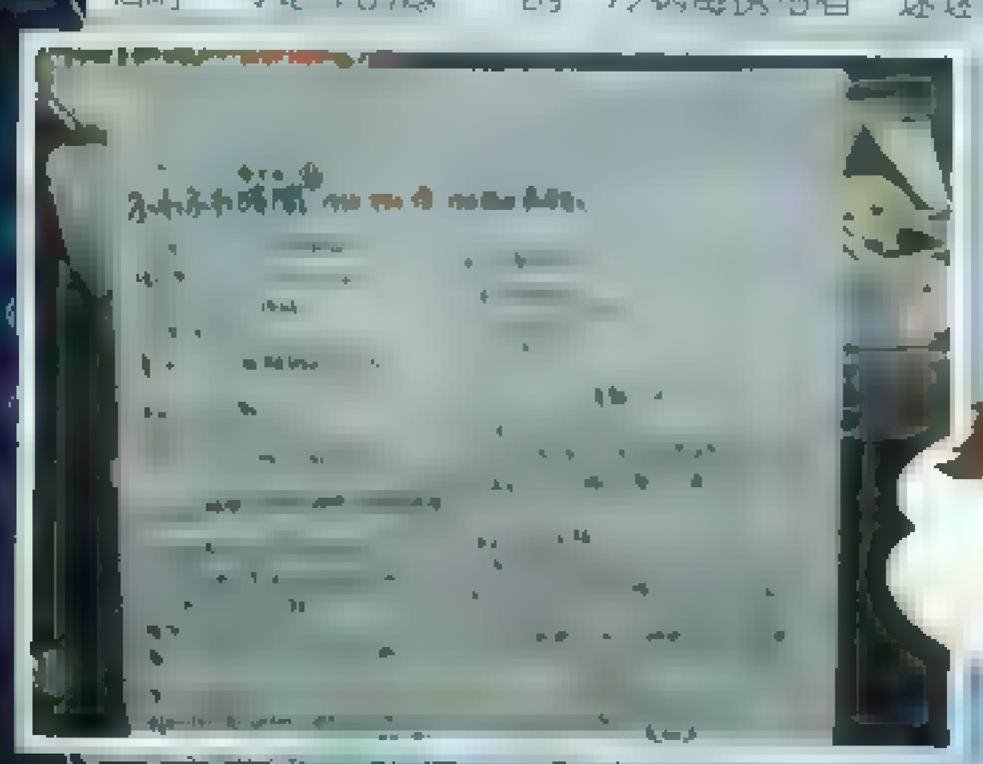
胧月 提供

自从《轻音》一首ED让秋山澪人气高涨后，京阿尼更是再接再厉，不断给澪增加卖萌戏份，弄得观众的春心和芳心都大动不止。在包含《Cagayake GIRLS》和《Don't Say "lazy"》的单曲碟发售后，秋叶原店铺ASOBIT CITY发起了角色人气投票活动，候选人有平泽唯、秋山澪、田井中律、琴吹䌷、平泽忧与真锅和共6人，只有购买了该CD的顾客才享有投票权。最终结果，当然是秋山澪毫无悬念地取得了第一名。

以动画的剧中歌《轻飘飘时间》发售为契机，ASOBIT CITY再次展开了第二轮的人气投票活动。这次投票为秋山澪特集，顾客们要从动画中澪的各种出场服装中选出自己最中意的一款。备选项有：制服、新年和服、学园祭舞台装、女仆装、泳装和圣诞装，对于人气第一的服装，届时店家会专门制作并让该店的女性店员COSPLAY，高呼"澪是俺的嫁！"的"澪病毒携带者"速速行动。

▲下面那张是展示图片，如果让我投票，我会毫[illegible]

■最后这张图片的目的当然是为了[illegible]



◀澪在剧中的手写歌词都有得卖。再次印证只要有NETA，哪怕是一卷手纸都[illegible]

胧月：[illegible]

[illegible]

最让人想踩的蛋糕

羽纹 提供

玩家的创造力是无限的，以游戏为素材制作一个蛋糕算是小菜一碟。在我们介绍过的各种游戏蛋糕当中，如果说有哪个让人看到后立刻会产生情不自禁跳上去踩的冲动，恐怕就非下面介绍的一款莫属了。

近来一位名叫"Doc M"的网友日前在他朋友的结婚宴会上看到了这个神奇的蛋糕。如大家所见，这个三层蛋糕最上边是一只巨大的酷栗宝，下层画着FC版《超级马里奥兄弟》中的游戏画面，如果中间那段乐谱是马里奥的主题音乐的话，那就真的可以说是完美了。

胧月：[illegible]

羽纹：[illegible]

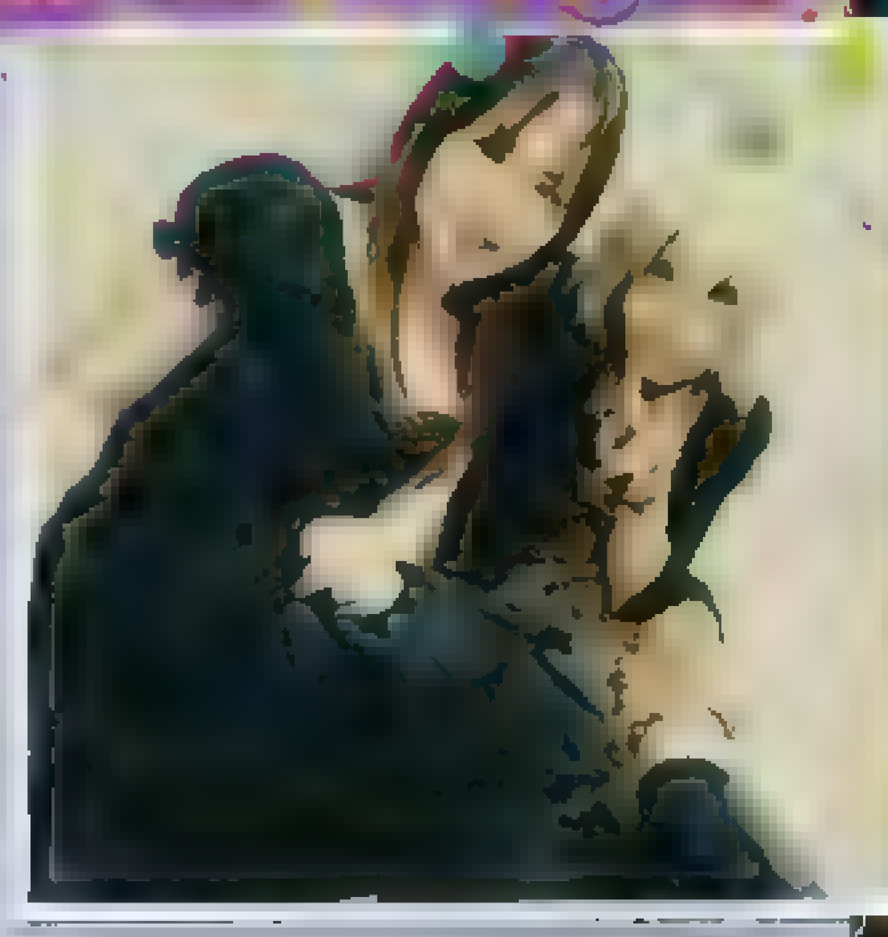
■面对这么可爱的蛋糕，我想很多人都不忍心[illegible]

秋叶原女装酒吧开业

胧月 提供

提到女装，世人眼里能上得了台面的只有在曲艺节目中出现，日常中的男扮女装行为不是被打成“病态”就是“变态”。即使是在我们看来非常开放的日本，COSPLAY集会或漫展上一般都禁止女装。与日渐成长的女扮男装文化形成强烈对比，有女装癖或身为女装宅的日本男子只能在地下或秋叶原的步行者天国开展活动。不过，在游戏和漫画的2次元领域，“女装”的支持人数日益增加，这次要介绍的“NEWTYPE”就是典型秋叶原系的女装酒吧。

该酒吧的全部员工均为男性，不过一眼看去都是容姿端丽的普通女子。由于性质特殊，店长在为酒吧取名时使用了《高达》里的“NEWTYPE”，表示要以该酒吧为标志，开创一种新文化和新人类。比较有意思的是，该店的会员积分制也采用《高达》中的军衔，顾客随着消费数额的增多，能慢慢从“平民”升到“士官”，最高军衔为“提督”。提督级别的顾客可享受到免费续杯的优待。



▲右边这个金发“女子”就是昵称为“茶泡饭”的店长。

说到该店的经营，营业时间是从夜里23点起至次日凌晨5点。这对于总共包括店长在内只有6名员工的NEWTYPE来说是很辛苦的，因为几乎无法换班。在采访中问店长为什么只招这么少人时，店长笑着回答：“在面试时我只录用了那些比我更可爱的男生。”

▲佩戴公主冠的两人耽美气十足。

▲内部装潢并不豪华，实际照明情况要比照片拍摄到的更暗一些。

◀睡衣宣传照　淡妆的女装扮相是比较大的挑战。

胧月：[illegible]

游戏美图秀
栏目主持：
《海猫鸣泣之时》的动画再过不久就要开播了，现在本人非常好奇原作中那极其特别的描述方式在动画版中会变成什么样，期待7月的来临……
Bernkaste
一位魔女，看过《寒蝉鸣泣之时》的朋友一定会觉得其中一位非常眼熟吧。

羊葱 黄金的诱惑是造成这场惨剧的一大主因。

羊葱 相拥的母女两人 非常温馨的一张画。

羊葱 可爱亦危险的炼狱七姐妹。

羊葱 出场没多久就登上了《海猫》人气排行榜第一名的缘寿。

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

这几个月是游戏淡季，觉得没有什么新游戏可以玩。于是上网搜寻游戏发售表，发现《VR网球2009》在5月发售。以网球为题材的游戏在掌机平台数量不多，但是游戏的素质还是很高的。不仅玩起来操作简单，容易上手，玩家们也可以通过网球题材的游戏学习到一些网球的专业知识和比赛规则。

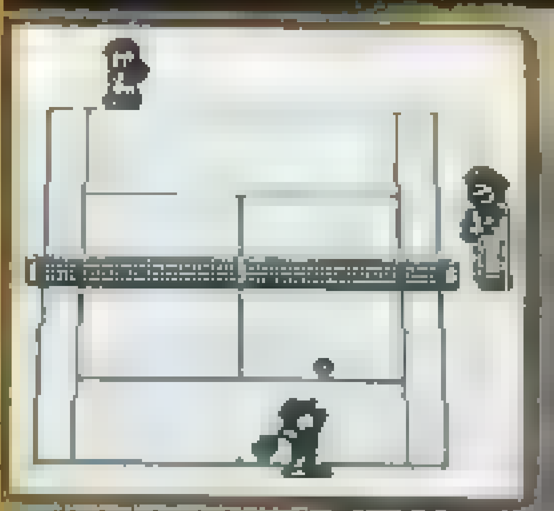
好游戏永远不过时

文 VIE

风球作为全球性的一个体育项目，在国际上有很高的知名度和影响力，可是它在国内并不是一项常见的运动。《网球王子》的热播曾经在青少年中带动起了一股网球的风潮，让不少人对网球有了一定的认识。如果玩家们没有那么多的时间或机会在球场打球、只想以最快捷的方法体验网球乐趣的话，那么就玩玩游戏中的网球吧。

网球

原机种：GB | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP



▲游戏中还有任天堂当家明星马里奥客串裁判，可以看到裁判椅上坐的就是马里奥。

这款游戏是GB上的《网球》。按照游戏的发售时期来说，它也算GB里的前辈级游戏了，相信很多从GB时期过来的玩家都玩过。游戏的玩法很简单，玩家只能平击或者打出高球，也没有其他多余的花哨动作，相当朴实。虽然游戏内容并不丰富，但是游戏的难度并不是那么简单。游戏具有4种难度可供玩家选择，适合玩家按照自己水平的高低，来选择合适自己的难度进行游戏。另外，游戏还具有对战模式。也许在现在看来联机功能不值一提，可是对于当时游戏来说可是具有相当的意义。

马里奥网球Advance

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

《马里奥网球》是个在掌机和家用机上都曾登场的系列，可以说是经久不衰。GBA上的《马里奥网球Advance》由曾经制作过"《黄金太阳》系列"的Camelot制作，可以说保证了游戏的素质。虽然它是一款充满了《马里奥》要素的游戏，但是游戏中还具有网球术语字典可供玩家查询，可见在专业度上也丝毫不马虎。游戏里的人物还可以按照玩家的喜好通过各种小游戏来升级，玩家能自由培养属于自己的角色。

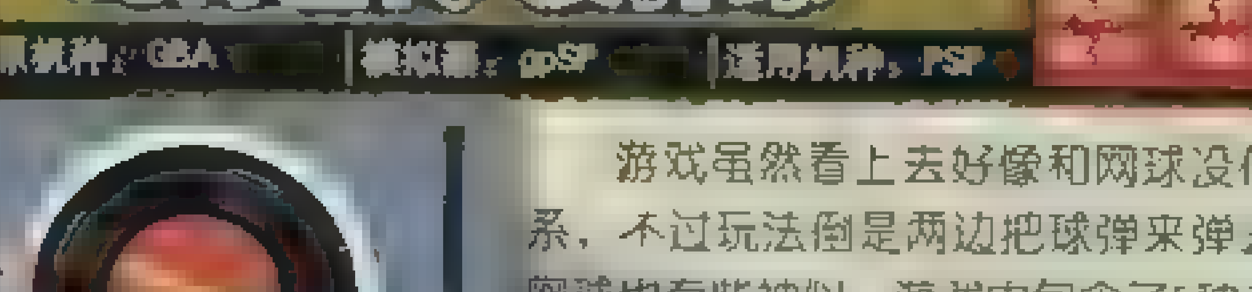
▲游戏里包括了大量马里奥家族的人物，每个人物还具有自己的特殊技。

网球王子 方块篇

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP | 类型：方块类

介绍了以上两款模拟体育类的游戏，接下来介绍两款其他类型的游戏给大家换换口味。以《网球王子》为题材的游戏不一定非要打网球，这款游戏的类型就是PUZ。它的玩法类似动物管理员，游戏中只有各种颜色的网球和方块，3个网球在一起就可以消除，方块也可以随意移动，这样就大大提高了玩家消除网球的效率了。消除了很多方块后，玩家就能使用连锁技能，这时就可以看到每个人物的绝招画面。

▲玩家进入每个不同的校区都会有不同的小游戏，类型十分广泛。



几何世代 反弹球

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

▲游戏还有唱片弹球、8字型弹球、双人弹球等模式供玩家自己研究，内容还是很丰富的。

游戏虽然看上去好像和网球没什么关系，不过玩法倒是两边把球弹来弹去，和网球也有些神似。游戏中包含了5种各具特色的弹球模式，最简单的模式就是和电脑控制人来对弹了，但是游戏增加了新的玩法，就是中间加入红蓝气泡，弹球遇到它们也会反弹，也会根据颜色的变化改变运行的速度，给游戏增加了变数。接箱子模式玩法更是简单，只需要玩家把箱子顶上去就可以，随着次数的增加，箱子也会增加，如果一次没接到便失败，比较[illegible]

iPhone进行时

栏目主持：伊能

近日，日本厂商终于对iPhone这块潜力巨大的肥肉有所洞察和认知，这不，Capcom旗下《生化》高调亮相，而SEGA的招牌作品"《索尼克》系列"[illegible]MD初代完美移植版，未作任何改动，也正式在App Store上大卖特卖。尽管前面《MG》用了数百张静帧[illegible]，《生化》也动用了9.5MB[illegible]，而《索尼克》的"[illegible]"的复古画面也更[illegible]什么叫做100%移植。[illegible]

iPhone在全屏触控手机排名评定中稳居第一

近日，英国权威手机杂志《Mobile Choice》根据响应灵敏度、操控速度以及手指触感等标准，最新评定了全球5大全屏触控手机排名。虽然iPhone在硬件规格上已经有些无力招架其他同类新品的狂轰滥炸，但以前面所述的三点标准来衡量的话，苹果iPhone 3G此次夺魁完全是实至名归。其他被评为第二名到第五名的手机分别是：HTC旗下第二款搭载Android系统的智能手机HTC Magic、LG今年发布的重量级新机LG Arena KM900、装载3.8英寸800×480像素的高分辨率全触摸屏的HTC Touch HD以及价格相对低廉但功能齐全的诺基亚5800XM。这次评选的5大全触屏手机的标准更注重于手机在整体的体验感受以及机型上，至于手机的硬件规格则相应成为了陪衬，毕竟硬件规格也只是一堆数据参数而已，而真正拥有最完美的操作体验才是王道。在经历了拍照手机和音乐手机的火热之后，现在的手机已经迎来了全触控的新时代，多点触摸技术开始在手机市场大行其道，全屏多点触摸手机更成为各大手机巨头们竞争的焦点。而这次《Mobile Choice》的评选结果相信会给不少欲购买全屏触控手机的人带来不小帮助。

史上最奢华手机外壳?

由德国GnG公司出品的iPhone保护外壳Golden Delicious自出炉后，广大iPhone用户的惊呼声不断。这款外壳的厚度异常薄，厚度大约只有1mm，并可紧密地贴在iPhone上面，但外壳竟是由140克的18k金制成，并融入碳纤维技术，以保持外壳的坚固。背面的LOGO图案是可以定制的，比如图中的皇冠和GnG图案，皇冠图案中镶有200颗钻石，而GnG图案中镶嵌的钻石数高达400颗！如此奢华的手机保护壳可不是一般人就能买得起的，因为108,880美元的售价足够我们买一套不错的房子了！

游戏 Game 生化危机：恶化

Resident Evil: DEGENERATION

■Capcom■A·AVG■9.5MB■6.99美元

名气甚高的惊悚游戏"《生化危机》系列"是Capcom公司的旗舰产品，凭借着系列独特的世界观、永远充满悬念的剧情以及异常爽快刺激的战斗模式而在全球积聚了超多FANS。iPhone版的《生化危机：恶化》是Capcom首个登陆iPhone的游戏作品，游戏画面自然达不到家用机版的真实效果，但从总体上来说还算对得起iPhone的机能。

本作由去年Capcom的同名CG电影《生化危机：恶化》为蓝本改编而来，以浣熊市惨剧7年后为背景，叙述男女主角里昂（Leon）与克莱尔（Claire）被卷入美国中西部机场生化恐怖事件的故事。游戏包括营救幸存者的故事模式（共11章）以及系列标志性的佣兵模式，还是有一定耐玩性的。游戏中玩家通过触摸屏左下角的虚拟摇杆来控制主角里昂的移动，点击屏幕右侧的武器图标来更换各种枪械、匕首等武器。游戏中存在着大量的解谜任务，比如找寻通行门卡或者扳手等以打开被锁的门等。通常每个场景里都会出现若干个该系列标志性的丧尸，对付丧尸得讲究技巧，如果随意朝丧尸开枪，丧尸倒下后仍然还会爬起来，主角里昂必须再对其踢上几脚才能搞定，所以务必对准丧尸的头部攻击，才能一次性将其射杀。另外一旦被丧尸抓住，玩家可通过不断剧烈晃动iPhone来挣脱。将丧尸干掉后会有子弹、钱等奖励，靠近收集即可，倾斜iPhone便可将子弹上膛。

▲屏幕右侧的行走、射击、武器切换等行动图标一目了然，点击左上角的手机图标即可查看地图。

游戏的整体难度不高，也许是厂商为避免虚拟摇杆的误操作，所以每当枪械瞄准时会给予一定的自动锁定辅助修正，极为方便。

游戏 Game 克莱泽前传

Kryzer Prologue

■FDG Mobile Games■STG■8.4MB■0.99美元

本作是一款创意新奇的360°飞行射击游戏，笔者初见游戏画面时就被吸引住了。游戏的单色调界面感觉很另类，简洁干净，整体给人的印象就像是一个雷达显示屏，非常有意思。

操作也甚是有趣，通过屏幕下方左右两边的加号和减号来控制战机的飞行轨迹，若要远离圆心则点击加号，反之则点击减号，如果不适应还可在设置菜单中换成相反的运动方向。另外，战机是自动开火的，而且没有子弹数量限制。游戏一开始便会进入一分钟的倒计时，屏幕上会不断出现各种颜色的敌方飞行物，玩家将这些家伙逐一轰爆后便会获得用于加时的五角星奖励，蓝色的五角星加时5秒，而红色的五角星则加时15秒，但是红色的是会慢慢向外扩散的，一旦超出圆盘范围就收集不到了。特别要注意的是，一旦战机与目标物相互碰撞，则会立即扣掉30秒时间，而且紫色的飞行物还会发射少量炸弹，一旦碰上也是会扣除时间的，当时间耗尽后游戏就算是失败了。游戏没有关卡设置，但每隔一会便会有BOSS登场，体积大而且会随意移动，移动速度也比一般目标物要快，如若撞上则会直接Game Over，所以对付BOSS时非常考验玩家的反应。

▲敌方飞行物的移动方向各不相同，要灵活闪避。

玩家在不断收集五角星加时的同时，时间仍然是处于倒计时状态的，当所有时间耗尽时游戏结束，最终分数可以参与网络高分排名，看来此模式和生化系列的佣兵模式有着异曲同工之妙。而且官方表示，每周最高分玩家将免费拥有即将发售的《克莱泽3D》游戏，并且该玩家的姓名还会列入《克莱泽3D》的制作名单哦，如此噱头着实高明！

栏目主持：羽纹

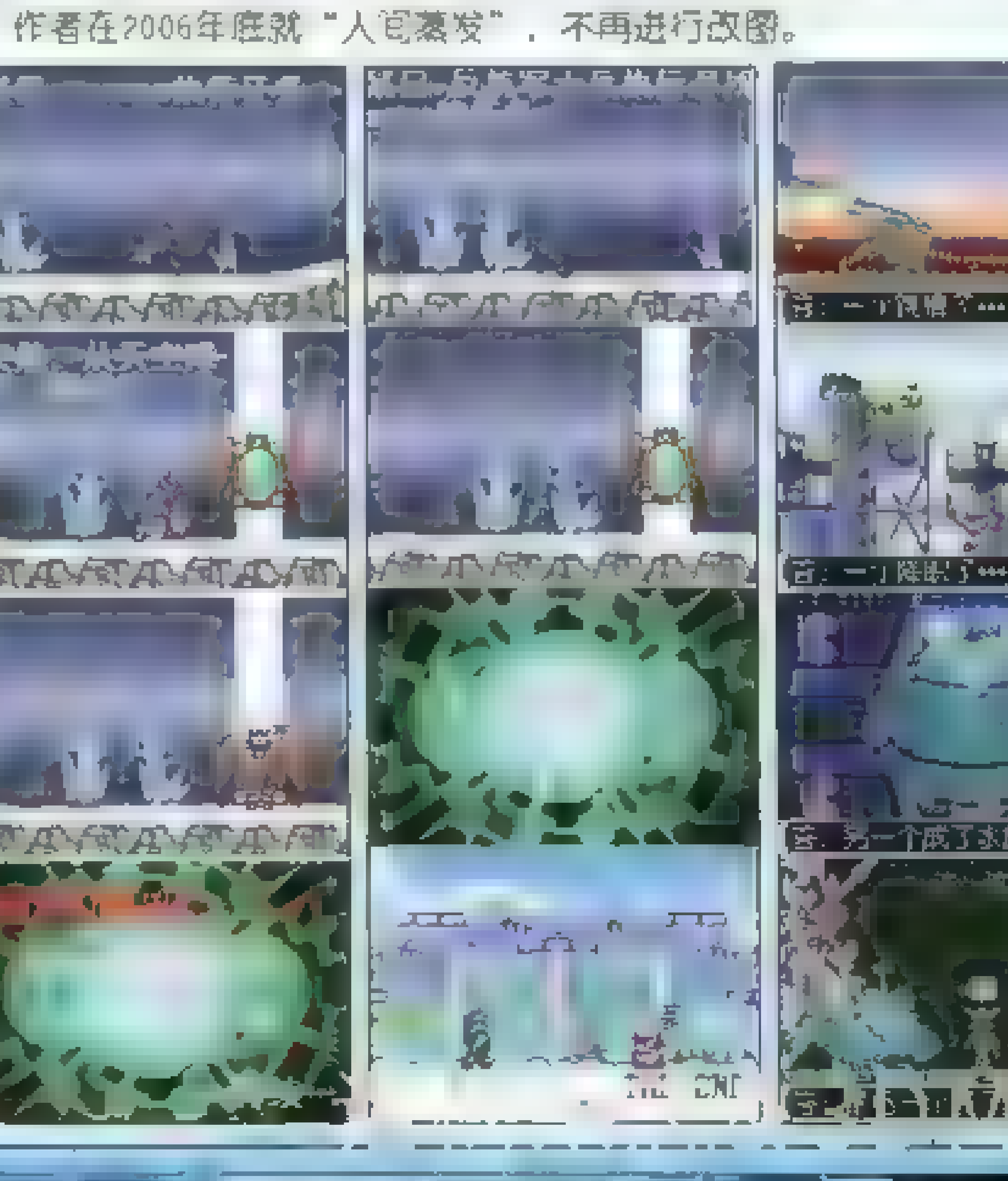
洛克人世界

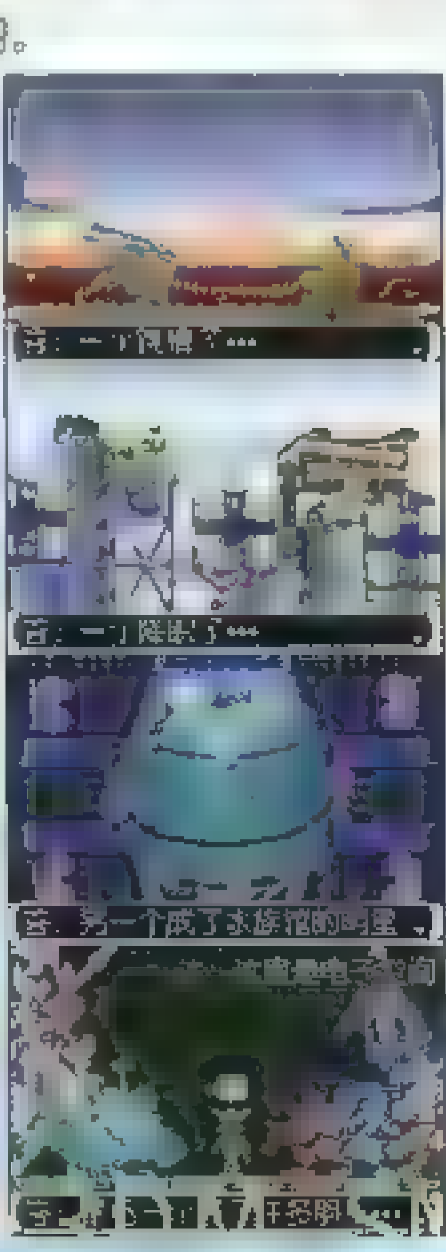
大家好，本次的《洛克人世界》将给大家带来网络上一批FANS的同人改图作品给各位欣赏，并附上官方资料本上登出的、一些没有在游戏中提起的年代资料，希望大家能够喜欢。 文 骚扰天皇・SK

※注　以下素材均得到原作者同意刊登。

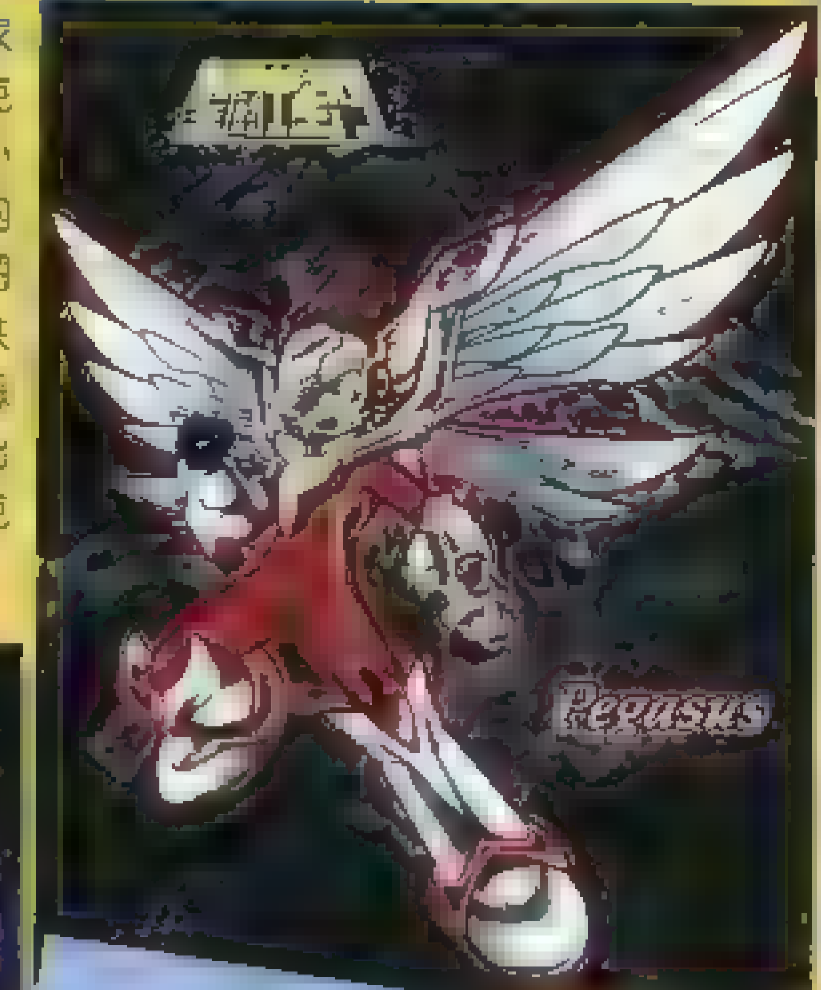
《洛克人》同人改图欣赏

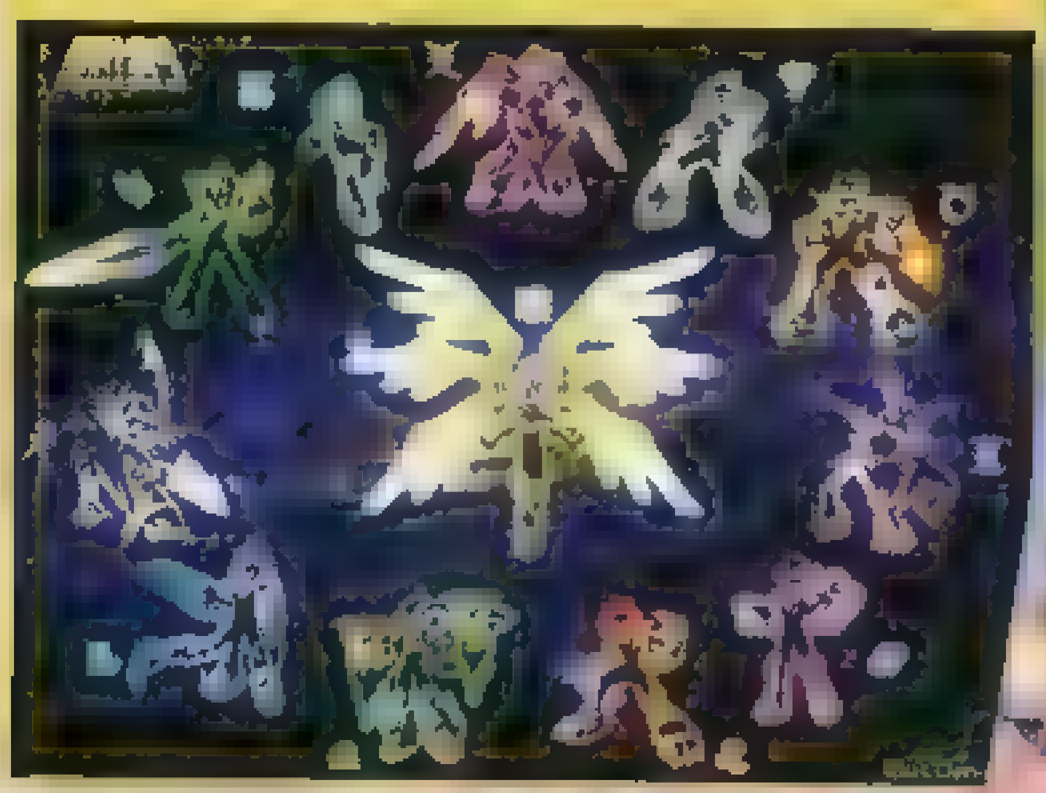
首先给大家带来的是国内玩家“剑耀2008”的作品，他的作品多以四格搞笑漫画和一些[illegible]融合变身方面为主，在创意和改图速度方面都有一定质量保证，曾在国内的RM改图界有不小知名度，可惜由于学习问题，作者在2006年底就“人间蒸发”，不再进行改图。

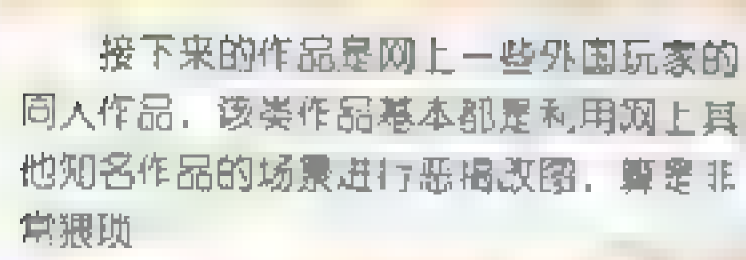




下面给大家带来的是在“任天堂世界”常驻的玩家denesis的圣衣神话改图作品，denesis可谓是“《洛克人》系列”的死忠，经常会制作一些新作的攻略和剧情、小说等内容，这次denesis便把最新的《流星洛克人》里的变身系统和《圣斗士》的圣衣相结合，完成了这次的改图作品。denesis以其不俗的PS技术完成了青铜、黄金、共17件圣衣的改图，并非常用心地给每件圣衣加入了带有恶搞趣味的“圣衣能力”说明。限于篇幅问题，这里就放出少量作品，感兴趣的玩家可以登陆“任天堂世界”的洛克人专区查看。







接下来的作品是网上一些外国玩家的同人作品，该类作品基本都是利用网上其他知名作品的场景进行恶搞改图，算是非常猥琐

《洛克人》历史年代记

接下来的内容是笔者在近期购买的官方资料集里附带的一些年代资料，本次先列出元祖之前的资料，其余资料在今后为大家陆续放出。

199?年

?月?日：Wily和Light共同进入科学省国家大学，两人互相尊敬，成为共同研究的朋友。

200?年

?月?日：Wily和Light双双获取博士学位。

?月?日：Light和Wily被邀请至科学研究中心工作，共同开发新时代机器人。

20??年

?月?日：两人一起合作，感情电路方面由Wily负责，动力系统由Light负责。

?月?日：新型机器人BLUES的概念体初步完成。

?月?日：Light与Wily在BLUES的感情电路方面问题发生意见分歧，Wily主张最大限度地开放BLUES的思考权限，而Light认为这样有危险性，结果两人不欢而散。

?月?日：Wily完成BLUES的思考回路设计，并最大限度的开发了其感情回路。

?月?日：Light完成BLUES的动力系统设计，为了避免危险加入了在其感情系统失控时自己停止机能的限制系统。

?月?日：BLUES完成并启动。

结束语

将远古的人类历史上代代言传下来的尖锐的讽刺与教训、生活中的智慧及真理浓缩为短短的一句话，被称为「ことわざ」，也就是我们之前简单介绍过的"谚语"。不过和中国谚语有区别的是，日本相当注重外来文化的吸收，所以他们的「ことわざ」不仅仅是日本本土流传下来的，牵涉到佛教、圣经的部分也非常多，特别是中国古典文学的比重实在是相当的大。从谚语流传的时间来考证，甚至可以推测到当时所受文化的影响，富有历史的魅力。

之所以这次想到深入续写谚语的解析，一来是推广这一富有深度和趣味的文化，好比国内不少俗语、成语、歇后语都为人津津乐道一般，想要了解日本文化，这也是不能忽略的部分。

再来就是"日语教室"也连续宅了两期了（NICO动画、ACFUN[illegible]），再不做点"教室"该做的东西，怕是栏目都有被砍掉的危险……不不不，我是没有这个野心的，真的。[illegible]文化不容易……

不过太过教科书式的教学也不好，既然机会难得，不如把主题搞得有趣一点，这次的主题就围绕"大家""最""喜爱"的"动物"来展开好了。

by 最喜爱动物的笔者

文 AK HA 编 胧月

动物的启示

ねこ篇（ne ko hen）

ねこ[illegible]写"猫"。[illegible]猫，原本只是为了[illegible]而[illegible]猫家畜化而已。在当时看来，[illegible]、隐藏，[illegible]中也基本是以[illegible]不合群、不服从指挥的极自我中心主义者。[illegible]不变的共通之处。

"猫に小判（ねこにこばん ne ko ni ko ban）"

意义 不懂得物品价值所在的人，无论给他多么贵重的东西，也起不到任何作用，仅仅是浪费罢了。

起源 就算把钱币（小判是日本曾经流通的货币）给猫，猫也不会觉得高兴，因为根本就不了解钱币的价值。大概同义的谚语还有"豚に真珠（ぶたにしんじゅ bu ta ni sin jyu）"和"犬に論語（いぬにろんご i nu ni ron go）"，指的都是动物不懂得物品的价值。

例句 "年代もののワインも彼には猫に小判だ。（珍藏的红酒对于他来说也就[illegible]。）"

"猫の手も借りたい（ねこのてもかりたい ne ko no te mo ka ri ta i）"

意义 忙、很忙、非常忙、超忙、究极忙、严重人手不足的情况。

起源 猫基本来说都是自我中心不听指挥的生物。但是，只要到了忙得不可开交的关头，就算是几乎派不上用场的猫也不禁想要抓来帮忙了。

例句 "今が大変な時だから、忙しくて猫の手も借りたいくらいだ。（现在是非常关键的时候，真是忙得连猫的手都想借来用了。）"

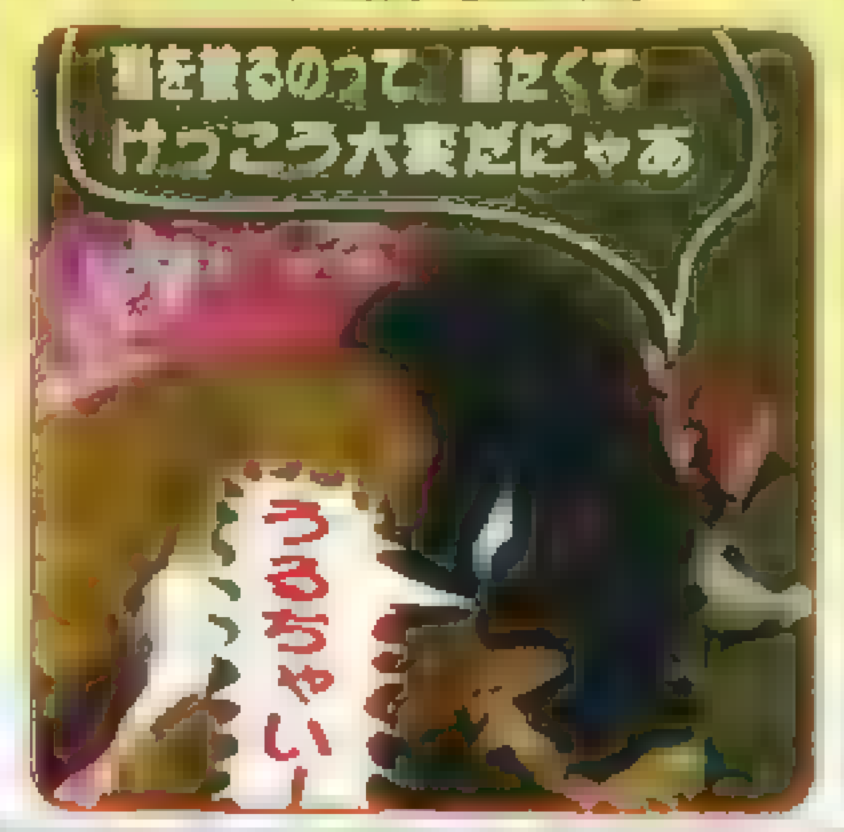
"猫を被る（ねこをかぶる ne ko wo ka bu ru）"

意义 隐藏自己的本性，故意摆出一副老老实实的样子。也用来形容明明知道却装作不知道的样子。

起源 大家应该都有过经验，在抚摸猫的时候，猫通常会发出非常温顺舒心的叫声。但如果把这个看作猫对待人的时候柔顺态度，那么如果在它周围散发着多么怪异的气息，都不能忘记猫的本质基本都是自我中心并充满野性的。

当然我家的猫不在此列之中，我家的猫就可爱了。

例句 "あの人はいつも人前に出ると猫をかぶるよね。（那家伙总是在人前装得一副老实样呢。）"



"猫に鰹節（ねこにかつおぶし ne ko ni ka tu o bu si）"

意义 指容易引发错误的危险状况。

起源 鲣鱼干（鲣节）是猫最喜欢的食物之一，同时对人类来说也是珍贵的物品。如果把这玩意儿放在猫的面前，一不小心就会被夺走，所以容不得丝毫大意。

例句 "テストが近いのに彼に新ゲームのことを教えたの？猫に鰹節だよ。（考试都快到了还告诉他新发售游戏的情况，不等于是让猫看到鲣鱼干么。）"

"猫を追うより魚をのけよ（ねこをおうよりさかなをのけよ ne ko wo o wu yo ri sa ka na wo no ke yo）"

意义 发生了什么状况的话，比起解决表面的困境，不如从根本的地方入手根治。引发问题之前先得考虑好防范措施。中文也有类似的成语叫做"釜底抽薪"。

起源 要想鱼不被叼走，与其一次又一次赶走猫，不如一开始就别把鱼放在猫的附近。

例句 "猫を追うより魚をのけよって言うじゃない。追試をかんべんしたいならインチキなんてやらなくて最初からきちんと勉強すればよかったのに。（不是有句俗话说与其追赶猫不如拿走鱼么。不想补考的话与其靠作弊还不如一开始就好好学习呢。）"

いぬ篇（yi nu hen）

いぬ的汉字则对应"犬"。被驯作为人类宠物的狗在很久以前开始就与人类生活在一起了。经过不断的品种改良，现在大概已经超过了400个品种。狗的特征是忠诚心强、警戒心也强，总是给人一种聪明的感觉。

"犬も歩けば棒にあたる（いぬもあるけばぼうにあたる yi nu mo a ru ke ba bou ni a ta ru）"

意义 原意为只要乖乖呆着就什么也不会发生，不安分守己胡乱要做点什么的话一定会惹上麻烦。

现在另有一种相反的引申意——不行动就什么也不会发生，而做点什么的话说不定会有意想不到的好运降身。如今基本都是引用后面的引申意，使用原意的反而不多见。

起源：就因为狗狗在外晃来晃去的，很有可能莫名其妙挨顿棒子。（起源自然是引用原意了。）

例句："a：このボス強すぎて倒せないよ。
b：諦めんな、犬も歩けば棒にあたるって言うでしょ？
（a：这个boss强得一塌糊涂搞不定啊。
b：别灰心，不是说狗散步也会撞到棒子么？）"

"犬が西向きゃ尾は东（いぬがにしむきゃおはひがし yi nu ga ni si mu kya o wa hi ga si）"

意义 理所当然的事情

起源 狗狗脸朝西的话，尾巴肯定向着东边。不过也有人说狗狗因为会动来动去也不一定是这样，所以我们无视钻这种牛角尖的人。

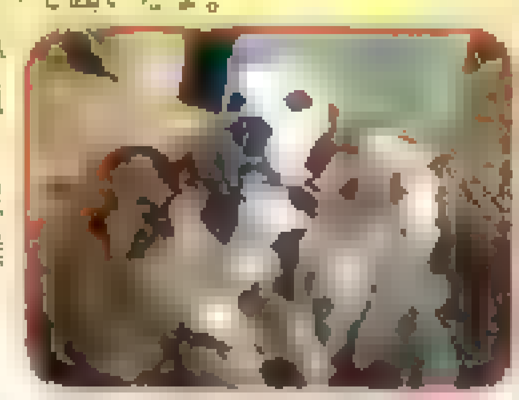
例句 "a：三国无双って、今回も猛将传出すよね？
b：なに犬が西向きゃ尾は东のこと言うのよ？
（a：《三国无双》这次还得出《猛将传》吧？
b：说啥废话呢这不明摆着的吗？）"

"犬猿の仲（けんえんのなか ken en no na ka）"

意义 两人之间的关系恶劣。

起源 传说狗狗和猴子之间的关系极端恶劣。不过事实似乎不尽如此，不仅有同时饲养狗与猴子的家庭，电视上也曾出现过两只和乐融融的场面。最重要的是，"桃太郎"的故事里不也有狗狗与猴子协力驱鬼的场面么？

例句 "a：あの二人さっきから全然しゃべらないだな。
b：犬猿の仲だって聞いたよ。
（a：那两人从刚才开始就一直不说话啊。
b：听说他们关系险恶到狗与猴子一样呢。）"



不知不觉写到字数限制了，本来还想多列举一些动物的谚语，这次就写到这里了，下期要不要再接着写写看呢？我是很认真地在思考这个问题啦。

主持 马修

插画 西瓜树

掌门人

话说马修小时候的六 一有半天假 往往是跟父母要几毛钱和朋友们去儿童乐园玩。虽说玩的东西比较单调，但是那份无牵无挂的快乐却是记忆犹新，一转眼 时间无情啊。各位年纪小的和已经不是儿童的读者朋友们，六 一过得愉快吗？不管自己有没有资格过这个节日，都给自己在心灵上悄悄地放个小假吧 当然，也别忘了来信和小编交流沟通哦。

次世代未来掌机攒钱计划

羽纹 你这攒钱计划很长远啊……

马修：想起自己学生时代那庞大的全机种制霸的攒钱计划了。不管怎么说，勤俭节约都是好习惯，有备无患嘛。

山寨掌机之《大腕》版

一定得选最好的硬件芯片，雇法国设计师，做就做最高档的，程序直接用Windows XP，屏幕最小也得十英寸的，什么智能呀，电视功能呀，NDS+PSP+iPhone多功能呀，能装的全给它装上。前面摄像头，后面一个摄像头，掌机一开机，甭管有事没事都来一句："干哈呀？"一口地道的东北腔，倍儿有面子！掌机里再装一防盗器，锁机后一碰到就放雪村的曲子：抓贼！抓贼！偷掌机的贼啊……就是一个字儿——爽，玩就玩它二个小时才行。[illegible]人不是PSP就是NDS，你要是拿一台过时的都不好意思跟人打招呼，拿这个，别人都不好意思跟你打招呼！你说这掌机得多少钱呐？（我觉得怎么也得3000多块钱吧？）3000？你打劫啊，1000块起，你别嫌便宜，还必须打折！你得研究顾客的购物心理，买掌机连1000都不愿意掏的主，根本不怕你便宜，什么叫现代人士你知道吗？现代人士就是买东西就买最便宜的，不买最好的，我以我们做掌机得口号就是：不求最好，但求最便宜！名字么，就叫PNDSP吧！

tedted 525

马修：《大腕》的这段话确实是非常经典啊！上辑"掌机王自由谈"里面还有一段关于《魔王再临》的大腕版——你们不是商量好的吧？

羽纹：XP系统+NDS+PSP+iPhone+看电视，这样1000元还打折？真有这好东西了记得来信告诉小编们啊。

我感觉就算真有，也和多数山寨货一样，什么功能都有但什么功能都大幅缩水。

我和[illegible]的同学——

小编，您们好！我有个同学，我们初中一起玩GBA很开心，后来初中毕业了，我也买了一部PSP，我问他几时买机，可是他却和我冷冷地说他已经对这些东西没兴趣了，我只好失望离开。但是就在今年过年，他突然向我问一些关于PSP的东西，原来他也买PSP了，于是我就和他一五一十地讲，因为我也替他高兴啊。就在我们联机不到三次后，我有一次去找他玩，他竟然又是说那些话……唉，说真的，我对他那些态度真的很反感。

军刀之狼

羊葱：人的爱好随时会变的，说不定哪天他又找你来联PSP了。

马修：随缘吧，爱好这方面太较真，累的只能是你自己。

北京的马修打电话给我……

小编，你们好，我是《掌机王SP》忠实读者，我昨晚接到一个电话，说他是《掌机王SP》小编马修，告诉我中了一等奖，一台PSP。还向我宣读了我的地址，都是上碘的。请问是不是骗子？因为现在的陷阱太多了，我实在分辨不出来真伪了。还有这个电话是北京的手机号，马修小编是北京口音吗？请小编们帮我。谢谢了！

Yang Hui hu

马修：绝对是假的，通知中奖的都是读者服务部的同事，并不是小编。读者服务部在兰州，小编们在深圳，而马修我是东北人，怎么可能有北京味呢？如果有要你回拨电话、发短信、汇款或提供银行卡密码的，绝对是骗子，如果没要求这些也许是你哪个在北京的朋友逗你玩呢。

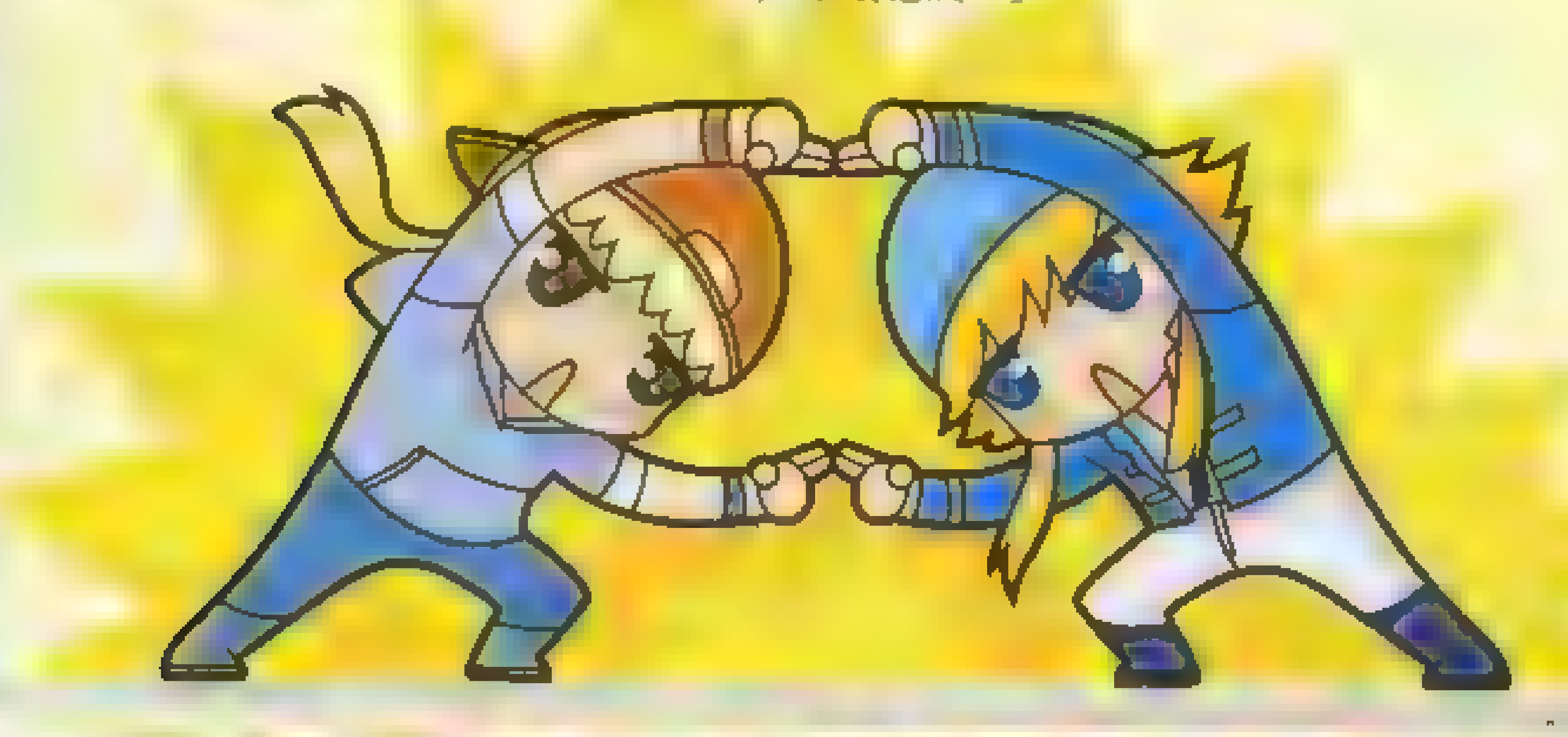
软饼干 宇轩走了，我想马总，你不会也要走了吧？你走了的话你就对不起党，对不起国家，对不起我们这些ZJW FANS了！

接下来问个问题，小编们的形象是不是以现实为题材制作的？如果是的话，我就有两个问题了，首先是马总，看你中分头那样，是不是汉奸啊‘开玩笑滴’？另外还想问下LIKY，看你的形象和UCG那纱迦形象差不多，是不是同一个人啊？

广西 黄忠政

马修：本人没有透露出任何一点要离开的意愿，为啥一上来就说离开的事呢……

羽纹：关于小编形象的问题，肯定不是根据现实为题材制作的。至于LIKY和《UCG》的纱迦的形象有点相似，只能说是纯属巧合吧。



回归原点，扪心自问

如果我有时间，我会去把以前错过的电影全看了；如果有时间，我会把之前好玩的游戏全玩通关了；如果有时间，我会去把那些动漫全追回来…… 然而即使我有时间，我永远也不会完成心愿，因为在那些背后有庞大的全球供应不断的新鲜血液，似乎永远也没有完成心愿的那一天。其实大可不必这样执着，人活着为了什么？回归原点，扪心自问，为了走上一遭，好好享受生活，并不是补这补那，当什么了，task？夜了和工作是互补的，但工作永远是主导，一个人可以不断工作、不停工作十几年，但人不可能不停娱乐一年，因为是钱的问题，是维持身体自身需要，而不是精神需要。好了，不唠叨了，自己不是一样傻？回归原点，扪心自问。好好学习最重要，适当娱乐是必要

广州 Ready

马修：所以说么 先不用计划补哪个，把眼下的解决明白再说。

虽然前面看得有点迷糊 但是最后一句话确实是真理！

这女的挺漂亮

XL_ANG

紫枫：这都哪跟

乌冬：还是我们标准的男性小编形象好 不误导读者啊。

马修：想起了我初中时的一同学，看了《圣斗士》的贴纸后，一口咬定《圣斗士》是美少女漫画……

哈哈，看到自己[illegible]，我支持掌机[illegible]应该有段时间了[illegible]，享受着[illegible]的快乐。我是从[illegible]辑开始买的，现在还有[illegible]，原本想在100辑的时候一起寄给你们的。可惜好像没到90辑就取消了印花。现在那几十张印花一直躺在抽屉里，有点小小的遗憾啊…… 新来的小编伊娃的[illegible]写的也好啊，继续[illegible]

[illegible]

马修：取消印花是因为有了调查表嘛，把抽奖和收集读者意见一起做了，不是更有效率么。

伊娃：谢谢小鸟和广大读者朋友们的鼓励，伊娃一定会再接再厉！

想在高考后靠自己打工的钱买台NDSL，但又怕会买到翻新机，若是买神游的NDSL是不是就不会买到翻新机了呢？请小编们一定帮帮忙，给点建议，在这里谢谢了。另外想问伊娃介绍的iPhone大概要多少钱？希望能[illegible]井购入。话说我中奖得来的“JCG十周年纪念T恤”太大了，穿上去就像[illegible]个玩嘻哈的“酷小子”，送人又觉得舍不得，可自己又不能穿，唉，真郁闷。

[illegible]

[illegible]：翻新机的外壳和原装外壳的做工细致程度有很大差异，注意外壳的做工基本上就可以避免购入翻新机。

[illegible]：8G的iPhone3G在3800～4000元之间，16G的iPhone3G是4500元左右。

马修：T恤送老爸吧……

中奖啦！

哈哈哈~
中奖了!!!

[illegible]

伊娃：恭喜吕同学中奖哦！如果这喜讯不来得早一点，那你岂不是自己已经先买一步了，再中奖就不会有这么开心啦！你开心，我们大家也开心！

马修：这……我觉得最幸福的事情，就是正要买时发现自己中奖中到了。

千年书信

紫枫兄，别来无恙乎？余尝拜读大作于“编者语”，不由得惊耳曰：“世界焉有此文哉？”前文似高山流水，天马行空，拨云见日，万物复苏，飘飘然如化之境；后文又有过之而不及，看似平淡无奇，实则包罗万象，以实写虚，深悟哲理，颇有伸展。宋朝邮局因，弟年岁较大，托此读者代笔而书之，勿念。

公元1044年，庆历四年秋

南昌 付伟伟

紫枫：有这么夸人的么……

马修：1044年写，2009年本人收到，话说这邮递速度啊……

从10岁玩《口袋》开始，接触《口袋》已经6年了啊。好怀念以前玩《口袋》的日子，和游戏中的“伙伴”的激战历历在目。可是马上就要备考了，也只能分别一下，再见了，Pokemon，以后再见！还有，热烈欢迎（不，是祝贺）“口袋妖怪广播台”复活，身为一名“口袋迷”我对此感到无比自豪。现在还记得初玩《宝石》时站在柜台前迟迟不敢交出精灵的情形。还有马修，以后要提醒身边的“口袋初学者”，不要滥用金手指，会丢记录的。（丢记录的事情也历历在目……），

哈尔滨 小杖 真新

是从《宝石》开始玩的哦，为什么不敢交出精灵呢？难道是怕护士小姐会赖着不还？

马修：其实只要修改得当，不会损坏记录的。不过修改前备份个存档倒是应该有的习惯。

10月要去当兵了，苦啊。一想到我心爱的PSP要成为……我就……，我……，不上学又……么呢？希望小编能鼓励下我。

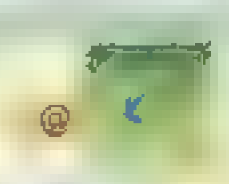
吉阳 拒绝恋爱

唉，祝你的小P和你都平安。

马修：怎么说呢，像绵羊那样伸着脖子等挨刀在哪里都会被人欺负，不卑不亢吧。祝你在部队的这几年你能成为一个更加硬朗的男子汉！

某日穿着印有大大的百事可乐标志的衣服上学，一进教室，众人惊呼：“哇！那不是……，里面装的是什么神……？”狂晕……看来本……贝的认知度比百事可……。

马修：看到这信，我也想不起来百事可乐的LOGO什么样子，但是你一说，我一搜，发现还真有点相似呢。



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑，第19、22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑，第61～65、67辑，第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价8.8元。《掌机王SP》第96～99、104～112辑，定价9.8元。元。《掌机王SP》第103辑，定价14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价25元。《NDS专辑VOL.3》，定价28元。《口袋玩家》第10～19辑，定价16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》，定价28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.5》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与读者服务部用电话或Email联系。电话：0931-4667606，Email：pgking@263.net。

好像众小编都认为洋葱姐的格斗游戏超强 洋葱是不是现代的花木兰呢？

天津 Sadly

[illegible]

看了新《钢炼》，我于是重看以前的《钢炼》，看到3点钟都没睡觉（第二天要6点钟起床），爸爸知道后把我房里的电脑搬家了，哭……

中山 吖熏

读者朋友们，你们说，吖熏同学的爸爸做得对吗

考完试，我要用我的零花钱去买游戏机，我要买NDSL，但现在又对Wii有兴趣，两台机子，价格差不多 小编帮我选择一下。

广州 模型改造厂

价钱好像差挺多的，好好想想自己想玩的游戏在哪个机器上更多吧

最近班里老是丢记忆棒，记录什么的，而且都是PSP高手掉，下一个丢东西的会不会是我呢？（担心 ）

北京 小小

[illegible]

小编们要是能永远在一起，那该多[illegible]

上海 lizard

[illegible]

最近经常发生悲剧啊，在床上打游戏，但玩完又没放好，于是找小P的时候一掀被子，啪……怎么办啊！（T T）

广州 Socks

[illegible]

好好学习，天天向上，才能更好地play game。

宁波 施季春

[illegible]

我想问一下，邮购书是快递还[illegible]

南宁 月昔十夜

是平邮啊

下辑预告

《掌机王SP》113辑 6月中旬全国上市

攻略预定

NDS 王国之心 358/2天

逆转检察官 NDS

勇者30 PSP

PSP 传颂之物 携带版

坛友互动专栏

levelup.cn

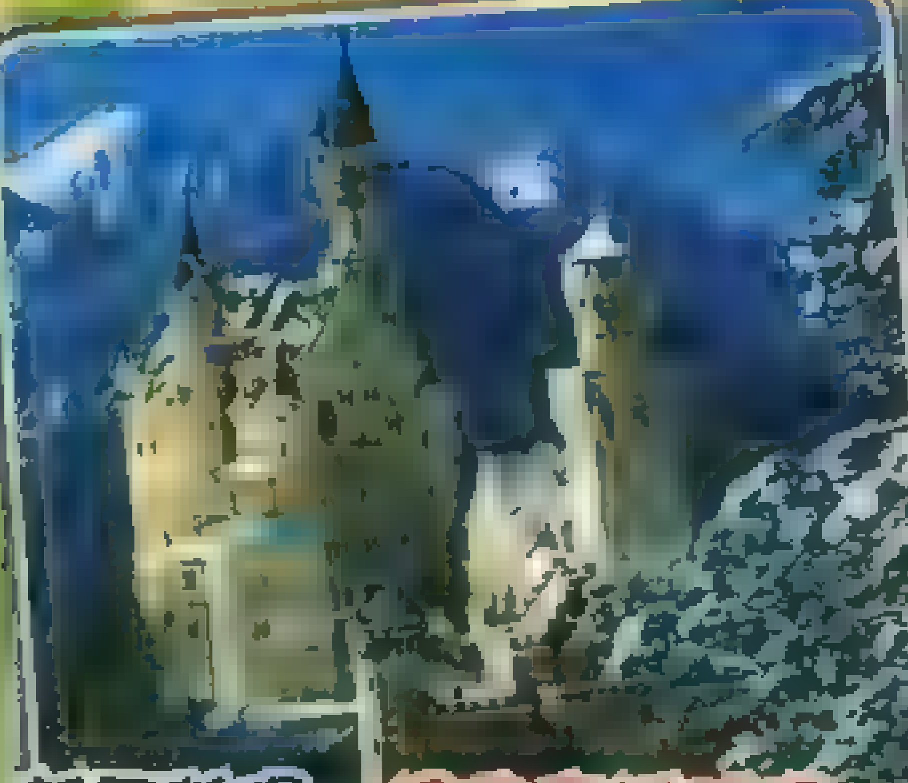
本次为大家推荐的内容是世界上十大最迷人城堡。这些城堡都有着非常悠久的历史，其中大部分都已被列为世界文化遗产，每年都会有大量游客前往参观。

栏目主持：伊娃

不容错过！世界十大最迷人的城堡

楼主：w_ww_w

http://bbs.levelup.cn/showtopic-303484.aspx



新天鹅堡：经典童话城堡

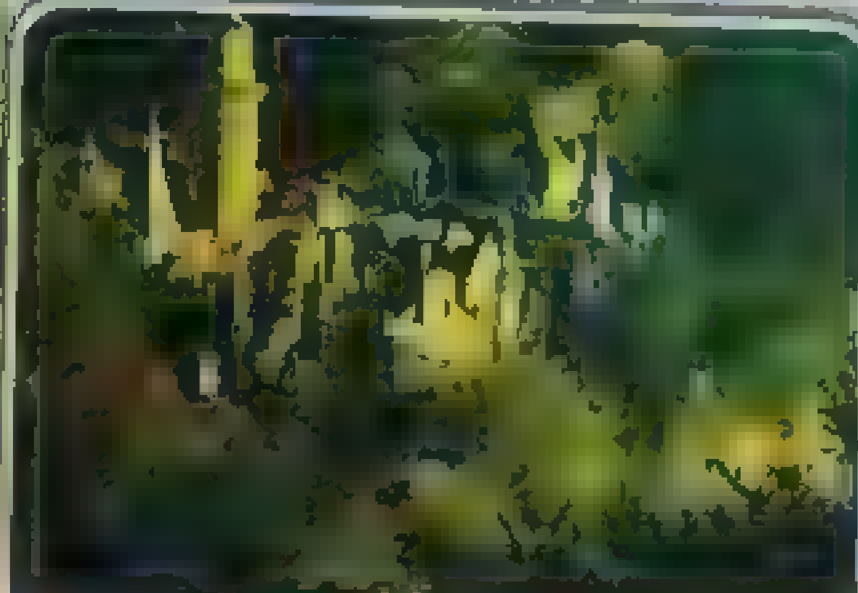
新天鹅城堡又名"睡美人白雪公主城堡"，是座[illegible]的神话城堡，坐落在阿尔卑斯山脉中，始建于1869年。

松本城的前身是深志城，为典型的平城。本丸、二之丸、三之丸城郭大致上呈方形，天守位置在本丸西南侧，并以缺少北部的凹型二之丸加以包围，外面再以四方形的三之丸整个围住。

松本城：日本最迷人的城堡

佩纳宫：最浪漫的古典宫殿

葡萄牙的佩纳宫是国王离宫，就如坐落在仙境里，周围风景宜人，树木繁茂，山峦起伏层峦叠嶂，人文景观与自然风光融合在一起。此乃十九世纪葡萄牙女王玛丽亚二世的丈夫——费迪南德之费心之作。



狮子堡：十八世纪的迪斯尼乐园

在18世纪末，黑森州的统治者[illegible]在威廉高地山地公园建造了一座经典古建筑——狮子堡，它是一座仿造的哥特式骑士城堡废墟，具有中世纪的基本特点，如护城河和吊桥。

布达拉宫：西藏的不朽建筑

布达拉宫坐落在拉萨的红山之上，是一座规模宏大的宫堡式建筑群，堪称精华之作。相传，藏族吐蕃王松赞干布好奉佛，迁都拉萨后，经常在拉萨近旁的山上诵经祈祷，并给这座山取名为"布达拉"。公元641年松赞干布迎娶唐朝文成公主后，欣喜之余，为公主建了布达拉宫。

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、错字、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

111辑热点回馈之

《口袋妖怪 金·银》复刻

5月8日 Pokemon的官方网站为大家带来了好消息——无数玩家心目中的经典《口袋妖怪 金·银》 终于决定重制 并将在今年秋天与玩家见面 标题也定名为《心金·灵银》。而其后的《口袋妖怪星期天》节目中更有实际游戏影像。本辑 大家就一起来YY来展望这款重制的经典吧。

我呢，要求也不高，只要把GBC的所有要素全部保留就可以了，当然啦，如果把GBA的《红·绿》的10大岛全部做到《金·银》里面我也不会有什么意见的，如果能加入宝石的地图那就更完美了 之后如……（被大师球砸下台了。）不管这作怎么样，我肯定是第一时间入手Z的啦。

bobxu

听说要加入动作要素啊，不知[illegible]

东毛

《金·银》复刻正好弥补我当年未通关的遗憾（其实我只通了《水晶》）。

寂给狂梦迪

老任 给咱来3张地图吧！

久y

这游戏我非常期待，毕竟正是为了此作，我才买的GBC 希望新增的内容不会令玩家失望。

MSFANS

当年的原版本没玩过 但经典程度闻名已久，这次有机会的话想要补习一下 希望画面效果方面能有惊喜。

rjc0110

很好很期待，估计画面效果没什么提升。

动漫很光生

希望它是能单卡收到宠物最多的一款，我实在懒得再折腾了。

兰光的DS

该死的老任为啥不复刻《水晶》？居心叵测啊。

天之外道

看到那丁点实机影像我已经对本作很期待了，特别是看到妖怪跟在后面很有感觉呀！和妖怪对话时能有表情框弹出来就更好了！ 现在貌似没公布战斗画面，希望有新的惊喜和表现！

李王气

虽然不能说不高兴，不过老任啊，你可不能象SE那样妇科成习惯啊……

天堂男梦

这一刻我泪流满面啊……希望不会掐掉第二张地图……

Azukachu

当年GBA有了后都还玩呢 闷在被子里奋战然后和同学联机 这复刻让我泪流满面啊！

wcx19911 23

话说这应该是重制版而不是单纯的复刻，虽然很希望有个3地图的《口袋》，不过应该不可能吧。

vegeta

当经典再度续写时……可怜我没有NDS。

con s

经典游戏重制 永远是好事，至少能带给我们昔日的美好回忆和感动！

Fj Moon555

毕竟是十年前的感动之作，今生的最爱啊！要求不高 只要能保留原汁原味的系统就行了，期待的话就不多说了！已经准备好钱，到9月连同限定主机一起入手了！

无良の境地

首先，保留全部的地图，而且，加入新地图（我觉得我还真是高要求），PM总数自然应该是493，话说回来，跟在身后的那个PM实在是很萌啊！

yxd

《金·银》重制是众望所归。《水晶》这个版本，在以后也不见得会重制。

任氏的天堂

经典复刻没得说 别加入什么不痛不痒的所谓新要素就好了。

炮口流淌

要加入新宠——LOLI龙！

JIDE

神游汉化吧。

星 g

无条件顶，无条件Z！

Sheen 小飞

本辑热点话题 当游戏遭遇疫情

H1N1甲型流感正在肆虐 而E3游戏大展也已举行，之前虽然E3方面称将尽最大力度保证展会期间的卫生安全，不过Capcom还是取消出席今年的E3。而NBGI原计划于5月23日在大阪召开的《偶像大师》4周年庆祝大阪公演活动也因为H1N1疫情而取消…… 作为一种全球性质的娱乐方式，游戏界也不可避免地被疫情影响 本辑我们就围绕这个话题来展开讨论吧！

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bsbs.levelup cn），在2009年6月4日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

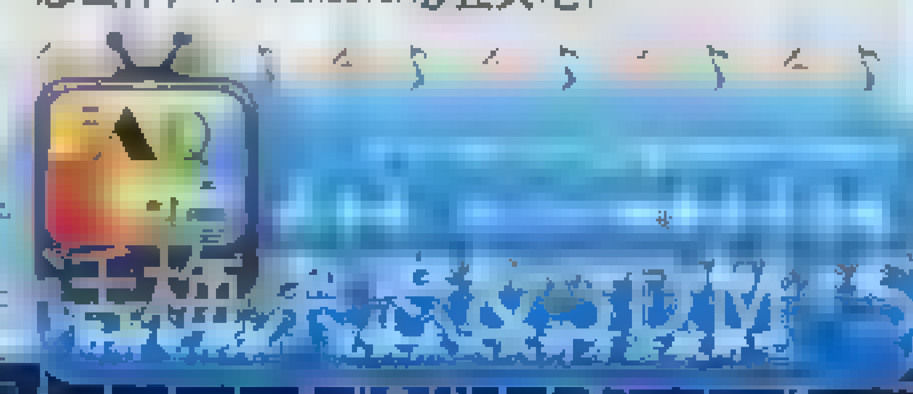
FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。最近不少玩家都在关注PSP-3000破解的问题，今天我们FAQ电台也会有PSP-3000破解相关资讯的答疑，除此之外还有自制软件和各种游戏疑难杂症的介绍、解答，好了，下面让我们逐步开始吧，OK，FAQ，Let's Begin！

米格：首先来说说关于5.03 ChickHEN R2的东西，它能够让不能通过神电破解的PSP-2000、PSP-3000运行自制软件，而它的启动成功率低也是让玩家最为不爽的地方。如果你将主题设置为经典（注意，不是原始），系统语言设置为英文后依旧成功率低，米格在这里建议你试试最新的slim mod，一个来自Dark_Alex官方论坛的优化过的TIFF文件，在网上找到它的压缩包下载后，将解压获得的slim tiff复制到已经安装5.03 ChickHEN R2的PSP记忆棒PSP\PHOTO目录中，替换之前的同名文件即可。经过许多网友的测试，这个新的TIFF文件确实能对提高5.03 ChickHEN R2启动成功率起到帮助。如果你的PSP-3000启动5.03 ChickHEN R2总是失败，不妨尝试使用一下它。

目前使用5.03 HEN R2已经能够让PSP-3000运行不少自制软件，而配合最新的Custom Firmware Enabler v1.0，就能够让TA-088v3主板PSP-2000进入虚拟5.00 M33自制固件，让一直以来无法完美破解的新型主板PSP-2000运行ISO游戏啦！CFWEnabler基于上辑我们为大家介绍的5.03 ChickHEN R2运行，在完成了漏洞破解后通过CFWEnabler刷写自制固件模拟器，从而虚拟5.00 M33自制固件，实现运行ISO的目标。目前，CFWEnabler还无法进入自制固件修复菜单，而且每次关机后都要重新启动确实比较麻烦，还有待黑客们进一步进行完善。CFWEnabler的使用非常简单，将下载解压后获得的CFWEnabler目录解压到记忆棒PSP\GAME目录下，然后将网络上下载的ISO文件复制到记忆棒根目录下的ISO文件夹中。启动PSP之后，加载ChickHen R2，成功后再运行“游戏”→“Memory Stick”中的CFW Loader for ChickHEN，进入一个黑底白字的界面。之后先按○键向Flash0写入自制系统核心文件，再按×键重新启动即可。这时再按下SELECT键，就会在系统界面出现5.00 M33自制固件的VSH菜单了。确保其中的UMD ISO Mode一项设置为M33 Driver，即可在“游戏”→“Memory Stick”中找到刚刚复制的ISO文件图标并启动进行游戏啦！

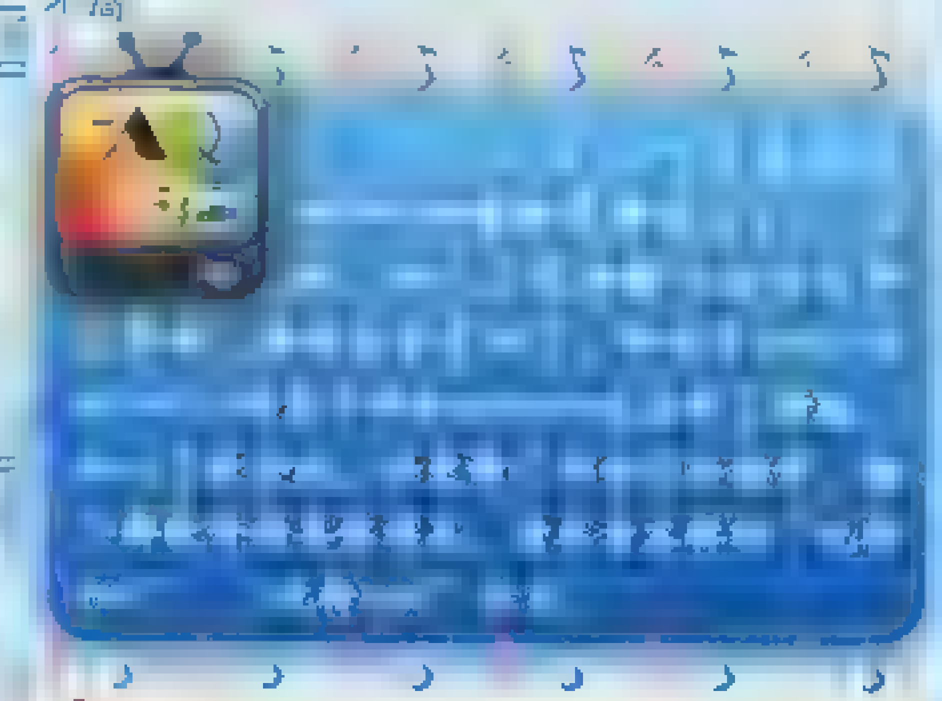
一定有人会问，通过它能运行PS模拟游戏吗？目前已经有玩家通过挂载Popsloader插件的方法解决了这个问题。只要将Popsloader插件复制到记忆棒Seplugins目录中，并在目录下创建pops.txt文件，写入挂载语句后在后面加上“空格+1”的字符，无需进入修复模式就能启用Popsloader插件。这时运行PS游戏，Popsloader插件就会让你选择一个PS模拟器核心的版本，选择后启动，就能在虚拟5.00 M33上运行PS模拟游戏了。不过需要注意的是，因为原始固件的PS模拟器核心没有破解，千万别选最后一项“Original from Flash”哦。利用相同的方法我们还能为这个虚拟系统挂载FreeCheat等插件，怎么样，CFWEnabler够强大吧！



乌冬：哈尔滨的高梦琳读者想知道在《口袋妖怪 白金》中，一组灾兽、玛狃拉、御乌鸦、地狱猎犬、巨甲龙外加一只艾雷特的小队，如何配招才能发挥最大的威力？玛狃拉的速度快，攻击力高，但是缺乏高杀伤力的技能，建议佩戴专爱头巾打游击，配招推荐恶系的暗切+瓦割+冰飞石+追击，留在灵活。艾雷特的剑舞，肉搏和精神切割都不要了。由于艾雷特本身物防低，全队也缺乏盾牌，因此最后，招推荐鬼人，碰到强的又打不动的，先废掉对手一个物攻手再说。御乌鸦物攻高但缺乏狠招，可以走奸计强化的特攻路线，奸计+恶之波动+精神干扰，最后一招可以考虑给对手施加异常状态的怪异光线或电磁波，也可以考虑黑眼神+灭亡之歌+羽休+替身的灭亡之歌战术来强制拔掉一个敌方的硬钉子。灾兽可以走剑舞接力路线，注意接力棒要递给，当然捕捉对手的黑眼神也不能少，攻击招式选恶系的暗切吧。不管怎么说，灾兽还是杀敌为辅，捕捉剑舞接力为主，因为你队伍里真正控场的是最后的巨甲龙，龙舞+岩石飞刀+激鳞+地震，携带解除异常状态的10号果。龙舞后加上之前灾兽接力来的攻击力提升加上沙暴天气的场地优势，把对方灭队也极有可能。最后说下地狱猎犬，走纯特攻路线的话，奸计+恶之波动+火焰放射+泥爆弹的杀伤力相当大，但实际上你的队伍碰到水系很麻烦，控场的巨甲龙和地狱猎犬都被克制又缺乏有效克制水系的技能，因此推荐配招为晴空万里+火焰放射+太阳光线+恶之波动，尽早找机会制造晴天，晴天下火焰放射有威力加成，又能震慑住慢速的水地系精灵。

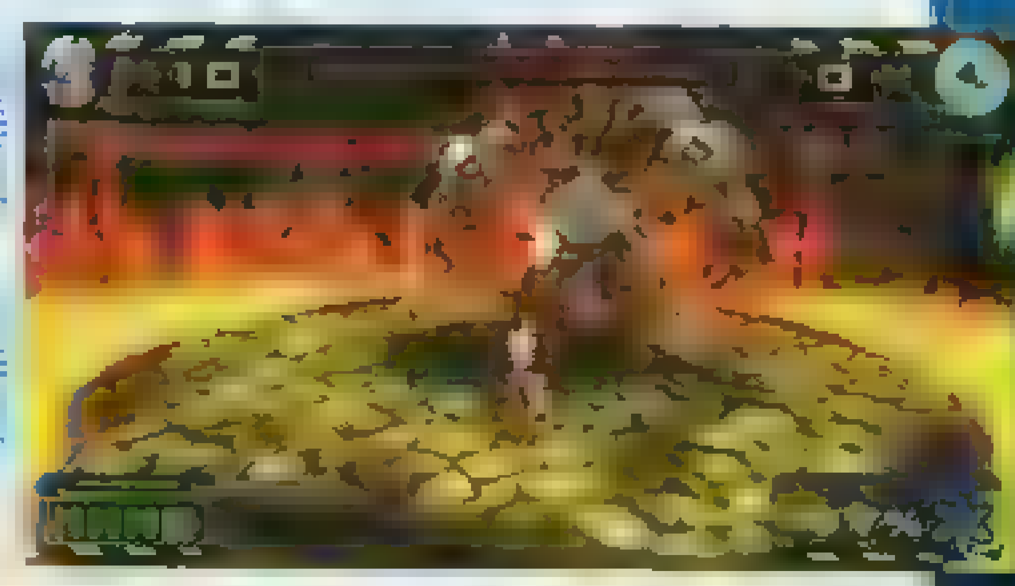
乌冬：来自武汉玩家杨扬的问题 “各位小编，我现在玩《仙境传说DS》时需要完成一个名为“ナイトの魂”的任务，可以告诉我接任务的地点以及完成方法吗？”首先带一位亲密度为亲友，且职业为骑士的NPC前往战士公会，与右侧的NPC对话便能接到任务，接到任务后前往エルメスプレート南部，接着往山顶前进会发生剧情，剧情结束后回战士公会报告便可。

乌冬：常州的刘文江读者来信询问“《GTA 唐人街战争》里的坦克要如何获得？如何使用呢？”想购买坦克的话，需要完成所有的主线任务，这样就可以花10000块在车店里直接购买。而最简单的方法则是到地图右边的机场附近，可以找到一辆坦克，上去的话就会进行追你游戏。这时如果玩家按SELECT键退出游戏后就可以把它开走了。坦克的操作方法和普通车辆大致相同，开炮需要像扔手雷一样在下屏划出弹道。本作中坦克不能停进车库，而且即使主角在坦克里也会被警察抓下来，所以实用性不高。



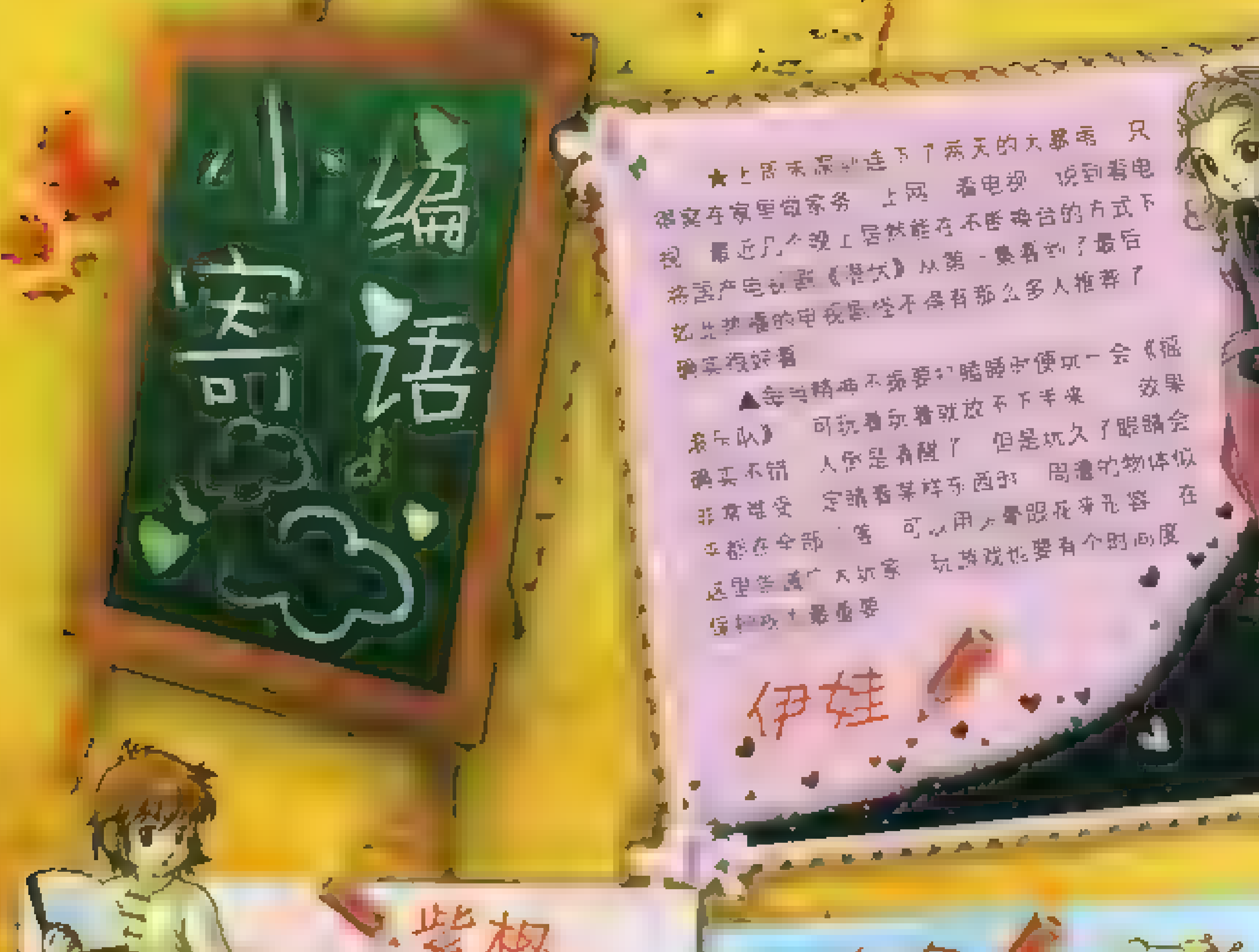
羽纹：下面来看银川刘鑫的问题 “《斯腾与马克海尔的谜之物语》怎么玩了一下就退回标题画面了？（PS 我用的当然是烧录卡）”本作采用了防盗技术，用烧录卡玩的话，玩完第一个问题就会强制回到标题画面，不仅如此，连序章的问题都会被直接跳过。好在现在已经出现了能正常游戏的补丁，这样就可以继续玩下去了。当然，如果你真心喜欢这个游戏，那就买正版吧。

羽纹：烟台玩家陈飞用Email问到 “《人偶CID》的第3关的BOSS怎么打？通常攻击和子弹射击似乎都是无效的，卡在这里很久了，请求指点！”本关是游戏开场后的第一场BOSS战，该BOSS的攻击分为机枪射击以及手臂挥动，初期时务必小心回避，战斗一段时间后BOSS的嘴巴会张开，并露出其红色弱点，此时使用射击武器攻击才可对BOSS造成伤害，如此反复攻击其弱点数次即可通过本关。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见，祝大家也玩各位游戏愉快！

小编寄语



伊娃

★上周末深圳连下了两天的大暴雨，只得窝在家里做家务、上网、看电视。说到看电视，最近几个频道上居然能在不断换台的方式下，将国产电视剧《潜伏》从第一集看到了最后，怪不得有那么多人推荐了，果然是好看。

▲每当精神不济要打瞌睡时便玩一会《摇滚乐队》，可玩着玩着就放不下手来。效果确实不错，人倒是有精神了，但是玩久了眼睛会非常难受，看着某样东西时，周遭的物体似乎都在全部“转”，可以用“晕眼花”来形容。在这里告诫广大玩家，玩游戏也要有个时间限度，保护视力最重要。

紫枫

◆祝

小丫鬟嫁了，可喜可贺，各位读者朋友们也跟我们一起祝福那个幸福的男人吧。

◆废了、废了

整理房间，收拾出一块多年前使用的画板，盯着这个由于许久未曾碰过以至于都开始发霉的老伙计，一时兴起，便找出各种工具欲画上一幅。未料长期不曾碰这个东西，已经生疏到惨不忍睹，惭愧惭愧。需要多抽时间来练习一下了。总觉得像是技艺这种东西，也是会随着时间流逝而慢慢忘却，念及此，不免感觉有点可怕。

◆杂

有时回想当年的学生时代，总是感叹时间过得太慢，每天似乎总有用不完的时间，以至于不得不时常享受各种各样浪费生命的行为，总是对于那些整日忙碌的社会中人士，充满了无尽的向往。而如今却发觉时间过得太快，甚至会喘不过气来，无暇顾及各种路过的风景，反而每日在莫名的忙碌之中羡慕着那些仍在象牙塔中的或许……的同学们……人，总是不满足的啊。

乌冬

■最近游戏比较少，所以就用几天时间一口气把《高达0083》重新看了一遍。经典真不愧是经典，就算放在现在看也依然非常精彩，并且随着年龄的增长，以及对机战的了解加深，也使我对这部作品有了新的理解，还产生了想把剩下的作品也看一遍的冲动。

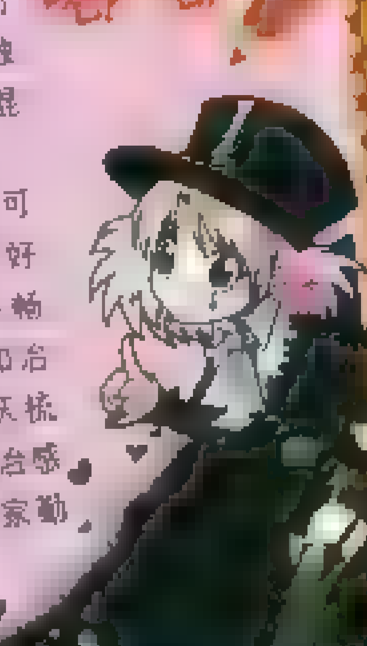
■不知不觉又到端午节了，自从上大学离开家后，每年节都是在外面过，也好多年没吃老妈包的粽子了。虽然现在端午节被归为公众假期，但……，还是没有办法去，只能买点又贵又难吃的粽子应节吧。

■恭喜LKY转职为爸爸！

嘟嘟

★最近开始关注有关健康的经络疏通及各种养生之道，又忽然想到传说中的点穴，那我会不会因偶然触动某个穴位而导致自己进入麻痹、昏迷状态呢？

★接上条，原来每天梳头也可消百病，如果你或者你的亲朋好友有头痛、头晕、肥胖、气血不畅等症状，皆可通过疏通来缓解和治疗，而且只需要买把梳子大概每天梳上个100次……P.S.据说还能去感冒，因此为了预防H1N1，请大家勤洗手、勤梳头。



雷伊

■去年为了收集史努比的杯子而买的一堆牙膏终于在最近用完了，结果去超市买新牙膏的时候又发现了该品牌的牙膏又在做促销活动，而且买牙膏是送6只新款的史努比杯子……这种促销手段真是太狠了，我只是想换种牙膏用一下而已，有那么难吗！

■上期忘了说，……玩游戏的朋友来我家聚会的时候正赶上老妈生日，于是他们帮老妈过了她有生以来最特别的一个生日，看着各路宅男们一起唱响生日歌，真是既感动又囧得直冒冷汗。

LIKY

◆儿子出世了，升级了，当爹了，圆满了……从今以后，我再也不用羡慕人家的宝宝了，再也不用看着人家的可爱宝宝看得舍不得扭头了，再也不用拿着相机偷拍人家宝宝的活泼身影了……我会给你最好的爱护，我的儿子。

◆给儿子起了个小名叫“爱兜”，丈母娘说：“为什么不叫‘狗兜’‘毛’‘树兜’，长的快嘛！”我笑得不行……爱兜是只很可爱的猪啦。

盲先知

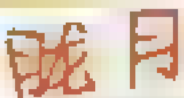
要不是一位朋友博客里的背景音乐提醒，我都已经忘记Def Leppard这支乐队了。相比其他摇滚乐队，Def Leppard不仅不喜欢招惹是非，连成员的生活方面也比较检点，据说他们曾经因为某位成员酗酒而将其开除，这在摇滚界里可以说是件相当奇特的事情了。可能就是这个原因，他们有不少歌曲都是节奏明快、旋律清晰，有点偏向流行的风格，不过和一般流行不同的是他们的音乐能越听越有味道。那位朋友博客里的歌名叫《Two Steps Behind》，也算是他们音乐里比较独特的一首抒情味很足的歌了。听说他们去年出的那张专辑，自己还没听过，[illegible]实在是让人郁闷。

马修

◆恭喜LIKY喜得贵子。

◆经过一年多的时间，《大战争D》终于圆满了。

◆希望《心金·灵银》发售时我的《空之探险队》能完美。另外呢，大概是受2009口袋剧场版的影响，本人很想培养一些可爱的小口袋妖怪们。



胧月

★PSP死机较繁，估摸着是存数[illegible]之女主……[illegible]死机数[illegible]点好，[illegible]不是到[illegible]

★我不太喜欢《3分钟探》，因此[illegible]对《名侦探的守则》也颇有抵触[illegible]看下来，转念觉得当时[illegible]情绪[illegible]真是太好了。

★[illegible]的思维[illegible]我所憧憬的长辈[illegible]比如说，若干年后有个女儿，[illegible]要[illegible]去学钢琴，什么，不是女儿怎么办？不可能！

★杭州一位不愿意透露姓名的[illegible]为了转嫁不负责任的[illegible]，一定要去[illegible]

羽纹

◆[illegible]的选择[illegible]很多，不过也正因为[illegible]发现了一款不错的快餐，这里也希望敏感时期能快点过去。

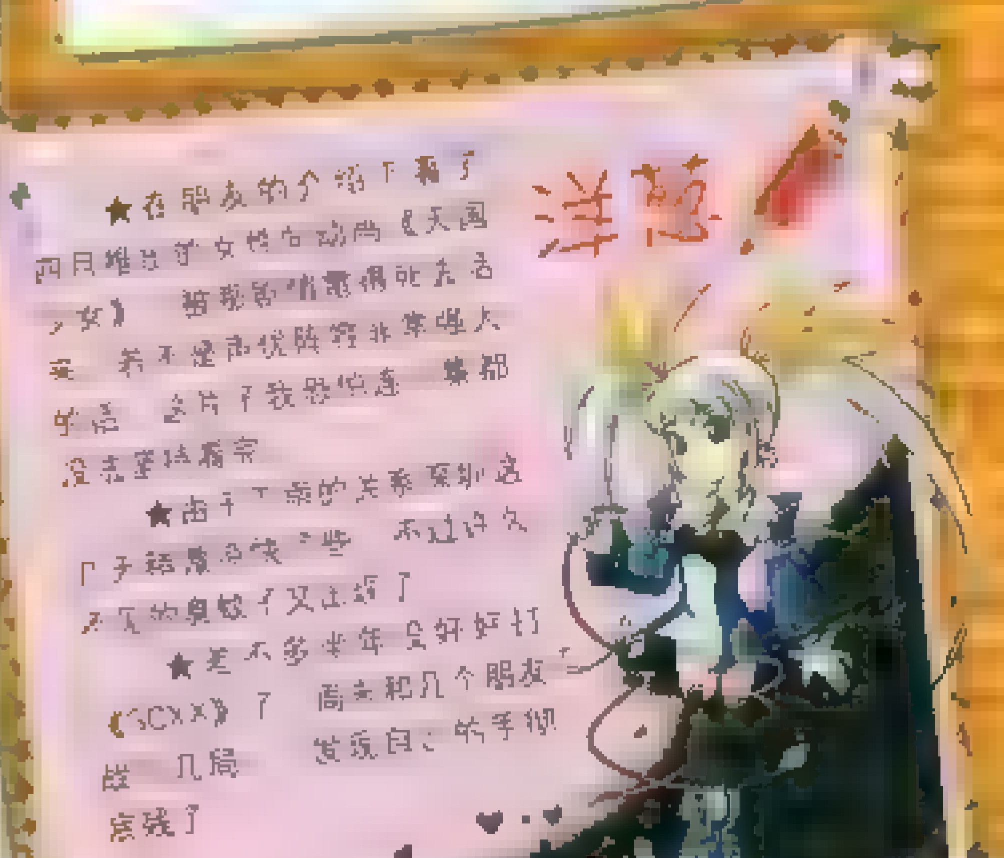
◆某日和老编聊足球，对方问我是否[illegible]俱乐部比赛，[illegible]，被我定义为“伪球迷”。实际上我已经很久没看球赛了，[illegible]体育新闻也很少关注，看来当初大学时那种看球的热情已然退去，唉，可惜啊。

◆《越狱》能勉强凑出个结局实在是太好了。

米格

◆因为截稿的关系，端午节没去休息，可姐姐姐夫前一天晚上特地送来做好的粽子，让我好是感动。虽然身在异地，身边还能有这么好的亲友照顾，[illegible]了几分思乡寂寞的感觉。

◆TA-088v3主板的PSP-2000终于也能运行SO了，这无疑是一年来PSP破解界第一大新闻。第一大新闻是利用TIFF漏洞的5.03 ChickHEN R2自制固件引导程序，如果情况顺利，PSP-3000运行SO也将在不久后实现。只是消息放出后，之前不能破解的PSP-2000、PSP-3000一下子咸鱼翻身，一般价格涨了百元不止，实在让人感慨市场经济下产品价格真是瞬息万变。



洋葱

★在朋友的介绍下看了四月推出的女性向动画《天国少女》[illegible]若不是声优阵容非常强大，[illegible]这片子我恐怕连[illegible]都没去坚持看完。

★由于[illegible]的关系[illegible][illegible]不过许久不见的臭蚊子又出现了。

★差不多半年没好好打《SCXX》了，前天和几个朋友[illegible]战了几局，发现自己的手都废残了。

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

郑泽　　昵称：龙儿

性别　男　　年龄　17
拥有掌机　NDSi
喜欢的游戏　《勇者斗恶龙》　《恶魔城》　《GTA》
地址　广东省潮安县庵埠镇冠园6幢601号
邮编　515638　　QQ　505187307
电话　15992379921
想说的话　《掌机王SP》+U：NDS 高级QQ群80312245　欢迎大家加入！

沈雯雯

性别　女　　年龄　19
拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《牧场物语》
地址：福建省泉州市鲤城区承天巷46号
邮编：362000　　QQ：735885620
电话：22181463
想说的话：喜欢玩游戏的朋友加我啊，加时请注明“掌机王”。

戴子茗　　昵称：军刀之狼

性别　男　　年龄　18
拥有掌机：GBA、iDSL、PSP
喜欢的游戏　《恶魔城》、《怪物猎人》、《战国BASARA》
地址：广东省湛江市遂溪县县委大院9栋803号
邮编：524300　　QQ：563029240
想说的话：吾乃《恶魔城》的最忠实FANS也！祝《掌机王》的小编们身体健康！

邓兆民　　昵称：[illegible]

性别　男　　年龄　14
拥有掌机　NDS
喜欢的游戏　《口袋妖怪》
地址：广东省广州市荔湾区东风路118号广雅实验学校初二（4）班
邮编　510176　　QQ：72403077
Email：dazzlm@qq.com
想说的话：喜欢玩《口袋妖怪PBO》或者《游戏王NBX》的加我吧。

张群　　昵称：144

性别　男　　年龄　20
拥有掌机　GBA、NDSi、PSP
喜欢的游戏　《牧场物语》、《恶魔城》
地址　福建省福州市仓山区洪塘里武警福州指挥学院三大队学员九队工兵专业
邮编　350002　　QQ：448155994
Email：144ply@sohu.com
电话：13215970999
想说的话　快推出新掌机吧。

卢寒韬　　昵称：ice

性别　男　　年龄　18
拥有掌机　GBA SP、PSP
喜欢的游戏　《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址　上海市杨浦区国和二村72号
邮编　200438　　QQ：784507393
电话　13795805270
想说的话：希望能结交一同热爱游戏的朋友，我与108辑交流空间的江舟鹏是同学喔！

韩文鹏　　昵称：HWP

性别　男　　年龄　17
拥有掌机　NDSL、PSP
喜欢的游戏　《怪物猎人》、《口袋妖怪》、《最终幻想》
地址：天津市和东区八纬路102号龙泓园2号楼3门101
邮编　300171　　QQ：1041239301
电话　13132525511
想说的话　祝《掌机王SP》越来越好，真心希望可以交到几个可以一起联机的好朋友。

赵实骅　　昵称：Jackey

性别　男　　　　年龄　18
拥有掌机　PSP
喜欢的游戏　日式RPG
地址：北京市朝阳区金台西路2号人民日报社民35楼
邮编　100026
电话　13522058847
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

莫非

性别　男　　　　年龄　15
拥有掌机　NDSL　PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址，广西省柳州市地区民族高中1104班
邮编　545116　　　QQ：234326549
Email：mf234326549@vip qq com
电话、2807485
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

蒋逸凡　　昵称：小鹏

性别　男　　　　年龄　13
拥有掌机、GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《无双》、《怪物猎人》
地址：浙江省湖州市吴兴区飞英家园12幢三单元304室
邮编　313000　　　QQ、385183933
电话：0572-2310139
想说的话：愿《掌机王SP》能深入人心。

杨庆伟

性别　男　　　　年龄　17
拥有掌机　PSP
喜欢的游戏：《战神》
地址，北京市丰台区丰台路口北大地75号院23楼36号
邮编：100021　　　QQ：494608354
电话　63896019
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

刘桂健

性别　男　　　　年龄　17
拥有掌机　GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：广东省云浮市郁南县都城镇五龙新灶6号
邮编　527100　　　QQ、1020264402
电话、7311582
想说的话　《掌机王SP》越办越好　永远支持你们。

蔡博宇　　昵称：AVA

性别　男　　　　年龄：13
拥有掌机：GBA SP、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址　北京市海淀区肖家河羊场1号5号楼6门202
邮编　100193　　　QQ　1076032563
电话　13521087043
想说的话　喜欢《口袋》和《MH》的加我！

陈江东　　昵称：城楠

性别　男　　　　年龄：19
拥有掌机　PSP
喜欢的游戏、《山脊赛车》、《口袋妖怪》
地址：江苏省南京市江宁区东山街道文靖西路76号2幢304室
邮编　211100　　　QQ：965495192
Email：965495192@qq com
想说的话：让我中次奖吧！

郑金平

性别　男　　　　年龄　18
拥有掌机　iDSL
喜欢的游戏　《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：江西省南昌市青云区建设路430号4栋4单元202室
邮编：330002　　　QQ：495157551
想说的话：玩遍天下好玩的游戏。

夏超　　昵称：XC

性别　男　　　　年龄　18
拥有掌机　无
喜欢的游戏　《口袋妖怪》、《无双》
地址：福建省福鼎市福鼎六中高三（1）班
邮编：355200　　　QQ：285210969
Email：toxc@qq com
想说的话　大家好，我是新来的。

任正远　　昵称：枯

性别　男　　　　年龄　15
拥有掌机　iDSL
喜欢的游戏　音乐类
地址　江苏省南京市秦淮区康美里04幢14号501号
邮编：210022　　　QQ：805442955
Email：805442955@qq.com
想说的话　宇轩快回来。

孙佩琦　　昵称：辣椒

性别　男　　　　年龄　17
拥有掌机　GBM　PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《GTA》
地址　河南省洛阳市涧西区浅井头六冶指挥部
邮编　471003　　　QQ：825040097
电话、0379-65732290
想说的话：也有好久没买书看了，现在回到这个世界，又感到了快乐！

赖俊任　　昵称：老作

性别　男　　　　年龄　17
拥有掌机　无
喜欢的游戏：《生化》、《口袋妖怪》
地址：广东省高州市木林2区61号
邮编　525200　Email：llaijunren@yahoo cn
想说的话：希望老任老乔多持些大作、新品，各位玩家笑不合口。

都是夜归人

其实这首歌我经常错叫成《都市夜归人》，现在看倒也没啥错。在老家，除了花天酒地的风月场所，午夜时大家基本都睡了，然而在深圳却是另外一番景象：过了晚上11点半坐公交，那就有像上下班高峰时段一样挤车。貌似只有大都市才有这么多无奈的夜归人？夜归者人形形色色，大多是衣着整洁但疲态尽现的被称为“都市白领”的人，偶尔衣服上有灰尘汗渍的则是民工大哥——其实本质上大家都一样，都是“来深建设者”。

如果在深圳乘坐晚间飞机，俯瞰深圳，会发现夜色下的深圳华美得简直就像打开了的珠宝箱一样，而身在其中亦会深深感受，尤其是本人下班时的那一路，景点酒店众多，交织的彩灯映在车身上又互相映照，将都市特有的美丽展现得一览无余。不过作为一名“来深建设者”，更多时候我想的是，这么美的城市，又有哪些哪个是属于我的？将来的我究竟是会融入这份美丽成为其中的一部分，还是将青春奉献给这份美丽后黯然地离开——这种问题是想不出结果的，充其量是打发乘车途中的无聊时间而已。只要到站下车，我立马从一个思想者变为纯粹的现实主义者。

下车后有不少用电动车拉脚赚钱的，白天我很少坐，我的住处距离车站约10分钟的路程——真正的走路时间，并非卖房子那帮人所说的“开车10分钟”。准点下班或走得早，我一般都走回去，路过市场顺便买些水果小吃什么的。但是加班到半夜时不一样，虽然走路依旧昂首挺胸，但内心已经疲乏得不得了，于是就花两元钱坐电动车回去。

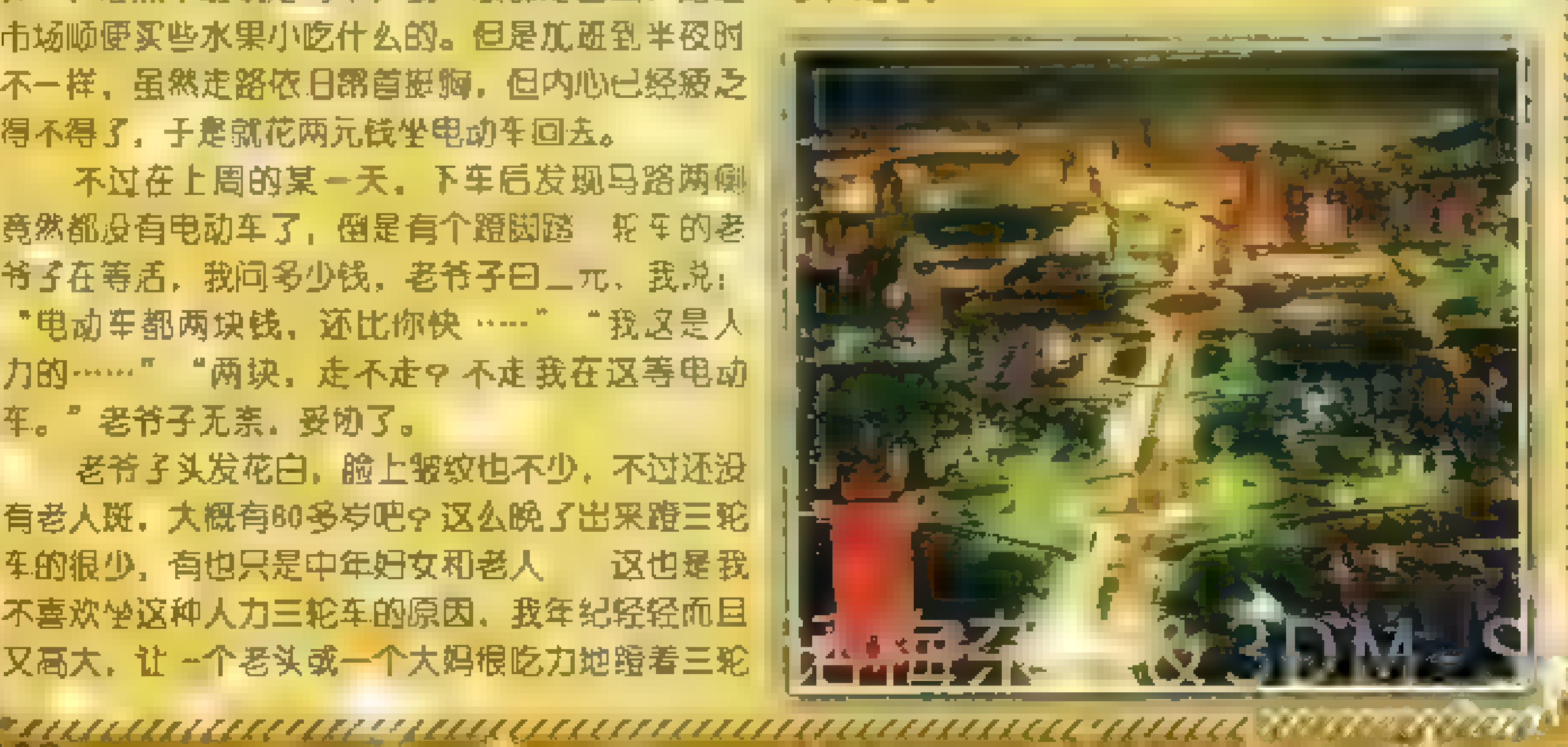
不过在上周的某一天，下车后发现马路两侧竟然都没有电动车了，倒是有个蹬脚踏三轮车的老爷子在等活，我问多少钱，老爷子曰二元。我说：“电动车都两块钱，还比你快……”“我这是人力的……”“两块，走不走？不走我在这等电动车。”老爷子无奈，妥协了。

老爷子头发花白，脸上皱纹也不少，不过还没有老人斑，大概有60多岁吧？这么晚了出来蹬三轮车的很少，有也只是中年妇女和老人——这也是我不喜欢坐这种人力三轮车的原因，我年纪轻轻而且又高大，让一个老头或一个大妈很吃力地蹬着三轮车拉我，那场景自己想都觉得不自在。可是今天太劳累，又没有了选择。

路两侧小区里的灯大都关闭了，大半夜的，该睡觉的也都睡觉了，没睡觉的也都在享受夜生活……我看一眼老爷子，很瘦，弯腰卖力蹬车时，衬衫下清晰地凸现出了后背的肋骨和肩胛骨。我忽然想，这么晚了，这老爷子不睡觉干嘛出来拉活啊？活不起了吧？不然这么大岁数大半夜的出来挨这个累？我到他这个岁数会怎么样？是不愁吃穿不缺钱花享受儿孙满堂地养老，还是孤苦伶仃地为一口饭而大半夜出来拼残存的力气……

现在的我很春风得意么？不！但也不失意，毕竟现在这个工作让我充分展现了自己，可以后呢？谁知道呢？得意时莫忘失意之苦，失意时常忆得意之欢，我一直用这句话提醒10年来沉浮不定的自己。但是，我真的失意过吗？真失意到为一口饭拼命的时候，我还有闲情逸致去想这些？所谓的思想对于我辈凡夫俗子来说，也许真的只是吃饱喝足后闲着没事用来打发时间的玩意吧？

正胡思乱想时，到地方了，我摸出三个一元硬币塞给了老爷子，老爷子连忙用很重的北方口音说：“两块，两块……”我不耐烦道：“给你你就拿着！”“谢谢啊。”“谢啥？”扔下这句话，我转过身抽了一下被夜风吹得有点发酸的鼻子，走了。



掌机王自由谈

栏目主持 马修

大家好，"掌机王自由谈"又与大家见面了，本辑刊登的是关于作者自己的GB系列主机的回顾，而作者则是我们的阳光学员程步堂龙一同学。顺便说下，这个栏目是开放征稿，也就是大家有稿子就往pgking@263.net投就是，当然，自己也好好校对一下哦，因为校对问题被退回稿子，那可是很冤的……当然，也别忘了投稿"玩家点评"

文 阳光学员 程步堂龙一

GB系掌机陪伴的日子

时光如流水，20年前一台从任天堂诞生的名为Gameboy的掌机出现在人们的视野当中时，谁会想到这台普通到有些简陋的掌机会吸引成千上万的玩家投入到掌机游戏的美妙世界中来，又有谁会想到它的子孙后代们会风靡全球长达近20年之久，如今20年过去了，我们手中的掌机早已变成了NDS和PSP，不过每当想起"Gameboy"时总是感觉非常的亲切，就像是见到了久违朋友一般。如今Gameboy系列掌机迎来了它20岁的生日，那些属于我的有Gameboy系列掌机陪伴的美好时光也慢慢地在脑海中浮现出来

引领我进入美妙世界的向导

其实我个人接触GB算是比较晚的，而且颇有戏剧性。记得那年是1999年我上初二，有一次得了急性肠炎需一连几天在医院打吊瓶，开始一两天有父母在身边陪护不觉得时间过得很慢，不过由于父母工作的关系，接下来几天里只能我独自一人去医院打针，百无聊赖的我只能用睡觉来打发时间，就这样到了最后一天，我依然和往常一样躺在病床上眯着，却被一阵阵的笑声吵醒，我睁眼一看发现对面病床的青年身边不知什么时候来了一位做陪护的大姐姐，他们好像是对情侣，而时不时引发他们笑出声的就是那位大姐姐手中的一台白色的"俄罗斯方块机"。

可能是出于本能的好奇又或是太过于无聊了，我就一直盯着大姐姐手中的机器看，由于位置的关系我只能看到机器的背面，只见这台机器比一般的"俄罗斯方块机"要厚上不少，而

且在顶端貌似还插着一张游戏卡带。当时的我对于掌机的理解仅仅停留在“俄罗斯方块机”的阶段，对于GB什么的更是连听都没听说过。看着对面情侣不时发出的会心一笑以及隐隐约约听到从游戏机中传出来的动听音乐，我的直觉告诉我，这绝对不是那种普通到满大街都是“俄罗斯方块机”，那它到底是什么呢？出院以后，我开始疯狂寻找这台“可更换游戏卡的俄罗斯方块机”，连续几天在各个大小玩具店的奔波，却一无所获——现在回想起来也挺可笑的，普通的玩具店，怎么会有GB这种高级货呢，而当时我曾一度认为可更换屏幕的“万紫千红”就是我苦苦追寻的目标。

这以后又过了几天，我渐渐忘记了在医院的事情，照常理来说此事就能告一段落了，不过一个小时候的玩伴的出现却改变了我的生活，他对我说他偷买了一台GBC。那时我当然不知道GBC为何物，他就打开机器给我看，开机后我的表情瞬间从惊讶转变为惊喜再转变为兴高采烈，那刻我终于确信了，这才是我真正要寻找的目标。

之后几天里我一有时间就往他家跑，一起探索GBC精彩的游戏世界，虽然我每次几乎都是看客，但却依然乐在其中，就这样我依次“看通了”《口袋妖怪》、《圣剑传说》、《牧场物语》、《KOF '98》等多个掌机大作。我慢慢地融入到掌机的世界中来，并爱上了这个美好的世界。但是好日子并没有持续多久，初中快毕业时我那玩伴迷上了网游，他毅然决然地把GBC换成了几张网络游戏充值卡，而我的掌机世界之旅也就这样戛然而止。

第一台属于我自己的掌机

刚上高中时我已对GB系列掌机有了一些了解，并且知道哪里有得卖，再也不会像初中那时没头没脑地乱撞了。那时GBA刚发售，在电子市场一睹了GBA充满魅力的“芳容”后我就再也坐不住了，“一定要弄一台属于我自己的GBA！”这样的想法成天在我的脑海中转悠，不过想归想，这钱从哪里来却是一个摆在我面前的大问题，GBA刚发售时价格曾一度炒到一千1000元以上，就是稳定后的六七百元对一个刚上高中的学生来讲也是天价，向家里要钱买一台游戏机更是一种天大的幻想，惟一的方法只有在伙食费、生活费中将钱挤出，一点一点地攒出来。这过程自然是十分艰苦的，零食不敢买，吃饭没有肉不说，每次节省下来的钱也不多，不过还好不久我就结识了同班的Z君，他也是一名掌机饭而且也在为GBA攒钱，之后我们就经常在一起吃饭、聊天，谈论GB想象着GBA，就这样时间过得也挺快的，一晃眼二五个月就过去了，我终于得到了梦寐以求的GBA，那一刻真是泪流满面啊

我十分爱惜这台来之不易的GBA，屏幕上就是有一点儿污垢都要反反复复地用眼镜布擦来擦去，套用Z君的一句话就是：“这屏幕擦得比你的脸都干净。”（汗）机器虽然干净了，可玩游戏却一直都是一个问题，当时我为了快点得到GBA，钱一攒够就马上出手了，而这买游戏的钱却没有。资深一点的玩家都知道，在GBA时代初期烧录卡还是稀罕物，那时候的盗版卡带便宜的也要近百元，而一百元对于那时的我来说最早也要一个月后才能拿得出来，没有游戏可玩的我只好利用GBA的兼容功能玩从Z君那儿借来的《口袋妖怪 银》，不过憧憬着GBA漂亮画面的我对着GBC上的《口袋妖怪》却一点感觉都没有，再加上Z君的“不可以随意存储记录，不可以开始新游戏，不可以和别人交换精灵”等等的限制，使我与“《口袋妖怪》系列”的接触就这么不了了之了。

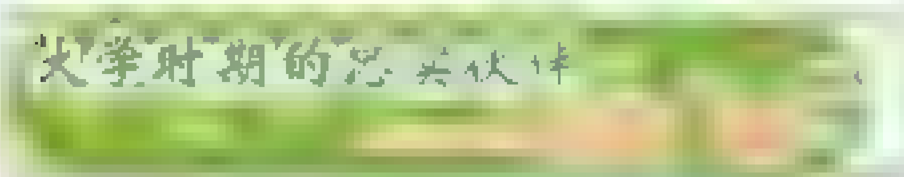
经过了几乎是“欣赏GBA雍容华丽的外表”的一个月之后，我入手了第一款GBA游戏《恶魔城 月之轮回》，这一下就深深陷入其中无法自拔了，记得当时我是一口气将它打通关的，然后依次是《机战A》、《皇家骑士团》、《快打旋风》、《瓦里奥大陆》、《黄金太阳》等GBA时期一等一的大作，总之只要是自己喜欢的游戏就一定不会放过，第一次看《黄金太阳》游戏画面给我带来的那种震撼的感觉，我到现在还记忆犹新。

▲知道这是什么吗？游戏手柄？非也非也，此乃集按键 握把、防尘盖、照明灯于一体的超级无敌霹雳电火花的GBA专用周边，当时笔者的GBA就安装着这么一个玩意，在此周边的保护下GBA如穿了铠甲一般，摔地上好几次愣是一点事都没有，连外壳都没刮伤过，不过代价就是机体重量宽度直线上升，不便携带。

后来在我和Z君的努力游说下，班里又多了两台透红色的GBA，那时候不论是课间还是午休，只要是老师不在的情况下，班里必然会

有两对联机GBA的人，一对联的是《格斗之王EX2》，另一对就是《马里奥赛车A》了。而周围必定会围上一些人一起观战，战到精彩处时就会引起一阵阵的欢呼声，热闹非凡。虽然我也时不时地把GBA带到学校里去，不过由于坚决遵守“上课时候不玩，除课间休息外机器不外借，放学后必带着GBA回家”的铁则，我的GBA一直没有被没收过。但是Z君就没有那么好运了，前前后后竟被没收过3次，最后到了差一点找家长的地步，各位好孩子可要引以为戒哦。

高中的最后一年，为了做高考的最后准备，我下定决心卖掉了GBA——好吧，我承认我是为了买GBA SP而卖机凑钱。2003年2月14日情人节，GBA SP华丽发售，前光照明系统、金属导电按键、时尚靓丽外形，这些都吸引着我想要将它占为己有，不过同样是因为钱的问题使我不得不将心爱的GBA给卖掉，继续开始攒钱大业。话说高中最后一年的学习任务都很重，卖掉GBA的我断了玩掌机的念想倒也能安下心来备战高考，这高三剩下的时间就在我一边努力学习，一边为GBA SP而攒钱奋斗的日子中慢慢地过去，而当我拥有GBA SP时，已经是一名“死大学生”了。



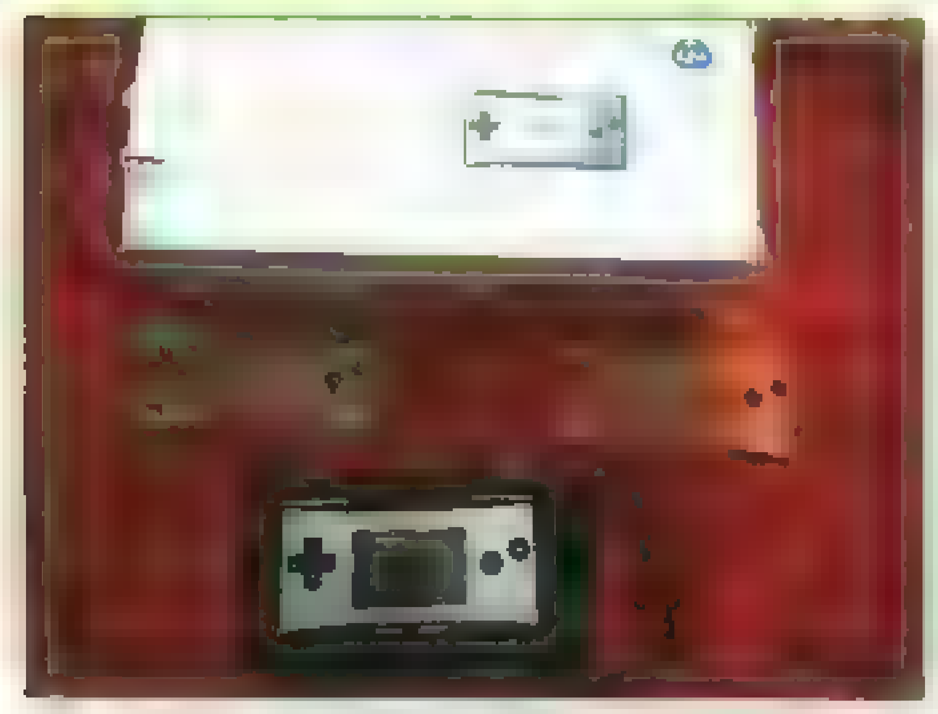
▲这就是笔者曾经冒充限定版的那台SP，如今表面颜色已基本掉没了（泪）另外据我个人观察，真正限定版“玛娜蓝”GBA SP的按键颜色是黑色的，而我的是白色的。

上大学时钱也攒得差不多了，考虑入手GBA SP的我却在为买哪种颜色的机体而发愁。那时候SP一共有黑、白、金属蓝三种颜色，黑白两色太过普通，而金属蓝又太难看了。犹豫不决的我最后将目光锁定在了《圣剑传说》的限定版“玛娜蓝”GBA SP身上，那种柔和的青蓝色让我难以拒绝，可以说我一眼就相中了它。不过限定版的价格本身就很贵，再加上JS的炒作，到国内不是天价才怪！所以说想拥有“玛娜蓝”SP本身就是一种幻想，起码当初我是这样认为的。不过应该说我幸运呢还是说我孤陋寡闻呢，就在我打算去买一台白色的SP时候，在游戏店赫然发现了“玛娜蓝”的单机就摆在柜台里，一打听才知道，原来这种颜色的SP已经量产，再也不是限定版独家的颜色了。满心欢喜的我立刻入手了这台漂亮的青蓝色SP，然后拿着它跟那些不懂行的朋友同学四处炫耀：“看见没，这可是限定版的玛娜蓝SP啊，一般人可买不到！”以此来满足我的虚荣心和对限定版的渴望之情。

那时候，在辽宁某大学的男寝室楼熄灯以后，从某间寝室的外面你一定会发现有微弱的光线从里面透出，那就是我躺在床上玩SP时发出的光亮。自从有了SP后，我成为了整个寝室入睡最晚的人，有些时候还是机器没电了而不得不睡。有前光照明功能的GBA SP几乎把我变成了一个夜猫子，弄得我晚上格外精神，白天呼呼大睡。就因为这样，第一学年的期末差点挂科，还好之后我及时调整游戏时间，规定自己12点之前必须入睡，才免去了考试时的挂科之嫌。

大学时虽然自由，可我一直没有找到志同道合的掌机玩家，同寝的其他兄弟都是网游迷，一到星期六星期天就成群结队地去网吧集体网战，虽说有时候也借我的SP来玩，可是一说到让他们也买一台就再也没有下文了，所以说整个大学时期我几乎都是“孤军奋战”的。当然如果谁在这方面有求于我，我也会热心帮忙的，同寝室的老八想买台GBA SP送给刚上初中的表弟当生日礼物来找我，在我的努力帮助下，他挑选了一台100%非翻新、价格合理的GBA SP，不但获得了很大的成就感，还间接培养了一名新生代的掌机玩家。

▲这个东西不知道还有没有人能认出来，这就是《掌机王》第五辑赠送的GBA装机袋，原先我一直用它来装SP，由于年代久远，表面上烫金的“掌机王”三个字早就磨没了，而且还脏兮兮的，现在专门用来装一些零碎的小东西，算是旧物利用吧。


▲GBM全套　如今已沦落为收藏品　全新度90%。

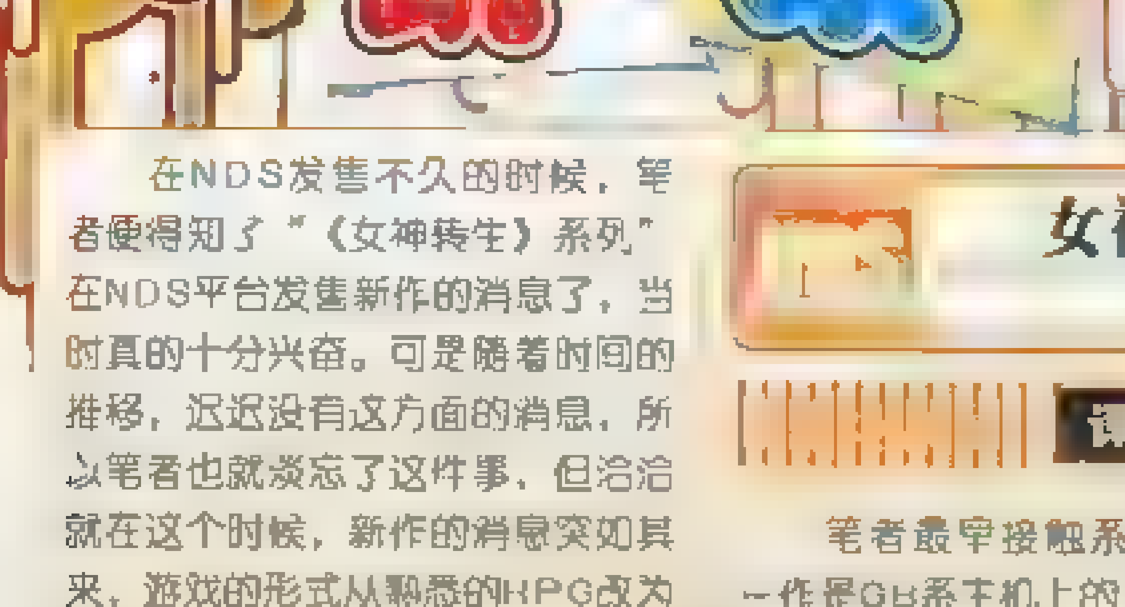
刚听闻GBM发售时虽说也有想买的冲动，但却不是太强烈，一来这机能没有提升，二来是怕屏幕太小看不清楚，但是一次在洗澡堂（对，你没看错，就是这种地方）与GBM的接触，却让我坚定了入手它的决心。某天我同寝室弟兄到学校附近的澡堂洗澡，洗干净了出来更衣时，发现一少年坐在休息椅上玩着手中类似掌机的东西，我走上前一看竟是GBM，原先就听闻GBM不大，没想到会这么小巧，那少年见我一直在他身边观看，就对我说：“要不你来试试？”说完就将机器递给了我，我将GBM拿在手中看着它呈现出来的画面傻眼了，看惯了SP画面的我被这精细漂亮的图像给迷翻了！这画面对我来说如恍若隔世，此时手中的GBM好像一个小精灵一般，召唤着我进入一个美丽的新世界。

三个月后，我用700元大洋将GBM请了回来，买的是行货小神游版，随包装附带两块面板和一个装机袋，个人觉得很超值。买回来后我曾仔细比较过机体的大小厚度，同寝老五的摩托彩屏手机与它长度相当，而在厚度上，当时的手机居然比GBM还要厚上一点，让人不禁感慨GBM的身形竟会如此小巧。从此以后只要不是需要剧烈按键的动作类游戏，我都会用GBM来体验，先后用它打通了很多GBA后期的大作，尤其是《机战J》，丰富的机体动作加上GBM精细的画面让我一度为之迷恋。由于GBM体积非常小，我出门时也经常随身携带，虽然在外不一定能有很长的时间用来游戏，但每次把它带在身上都会有种安心的感觉。

天下没有不散的宴席，GBM发售时已是GBA时代的末期了，渐渐地，我发现GBA平台上的新游戏越来越少，而随着2007年“Gameboy”商标的停止使用的消息的传出，小巧可爱的GBM也被我供在橱窗里，成为了一件九成新的收藏品。现虽然已经被我收藏，但我偶尔还会将它从橱柜里拿出来把玩一番，端详着它小巧的外形，摸着它纤细的机身，回想着以前由它带给我的快乐时光。新的总会要取代旧的，这是掌机界乃至整个自然界都要服从的规律，Gameboy的时代虽然告一段落，可作为后代的NDS时代却更加精彩，作为那些从GB时代一直走过来的老玩家们只要记得，这之前有一个称霸业界长达近20年之久的Gameboy系列掌机也就足够了，至少我是这样认为的。

后记

老实说，当初听到“Gameboy”商标停用的消息时很是气愤，认为这是一种“鸟尽弓藏，兔死狗烹”的行为，气消了以后静静想想其实这也未必就是坏事，业界在变化，掌机在发展，过去受欢迎的Gameboy到了今天可能就不是了，继承GB衣钵的NDS才是如今业界所需要的，就如同过去的GB一样，这大概就是一种传承吧。而对于我们来讲，对于这种传承只要以一颗平常心去面对就好，没有必要非得死守旧事物不放，那样很不值得。最后再说一句，上文中的图片都是在下用NDSi拍摄的　这，也算是一种传承吧。（艺）



女神异闻录 恶魔幸存者

◆Atlus◆S・RPG

评论人 兰色的DS　评分 8

在NDS发售不久的时候，笔者便得知了“《女神转生》系列”在NDS平台发售新作的消息了，当时真的十分兴奋。可是随着时间的推移，迟迟没有这方面的消息，所以笔者也就淡忘了这件事。但恰恰就在这个时候，新作的消息突如其来，游戏的形式从熟悉的RPG改为了S・RPG……这让笔者不禁有些担心。

当笔者怀着忐忑不安的心情打开这自认为已经变了味的游戏时，竟然发现本作的素质格外的好。游戏采用了NDS擅长的2D表现形式，使画面看起来很舒服，画面整体的红色调给人一种很诡异的感觉，也更符合游戏的世界观。另外，游戏的人设也让人耳目一新，每一位角色都有自己的特点，而且人物也设计得十分精美，再加上游戏中形形色色的怪物，令游戏显得非常丰富，这也是让笔者去玩本作的第一动力。

笔者最早接触系列的第一作是GB系主机上的《真.女神转生 黑之书》，虽然是一款外传性质的作品，可剧情令我深深的感触了一番。相比之下，本作的剧情要逊色不少，作为剧情卖点的7天的时间的限制并没有给人紧迫感，还算是比较平庸的。

另外，由于游戏的系统比较出色，让笔者完全打消了最开始的顾虑，新加入的怪物拍卖系统也令玩家大呼过瘾。总的来说，本作绝对是2009年里一款出色的S・RPG作品，有兴趣的玩家还不快去试试。

最终幻想・水晶编年史 时之回声

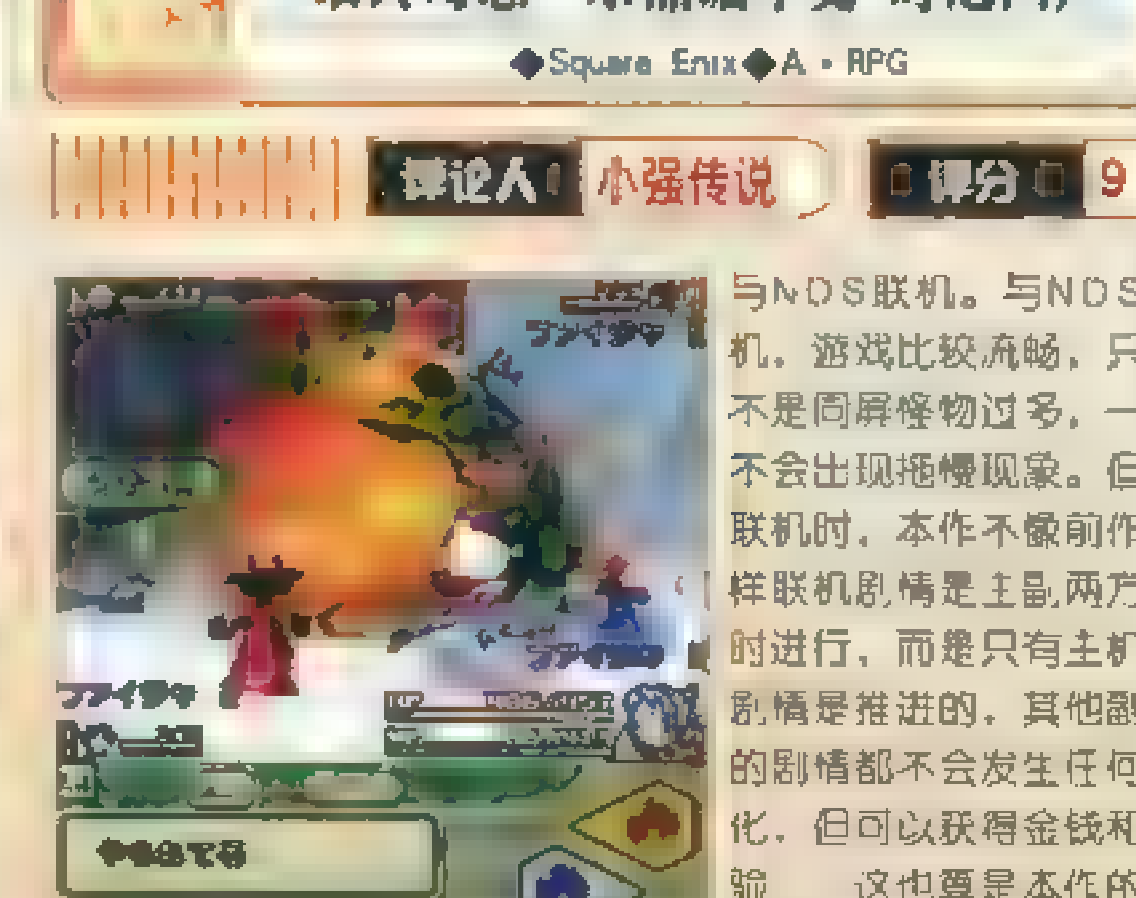
◆Square Enix◆A・RPG

评论人 小强传说　评分 9

前作《命运指轮》的超高素质给我留下了深刻的印象，所以本作一公布本人就一直在关注。经过漫长的等待后，笔者终于在新年期间玩到了游戏。玩到游戏后，发现本作的系统与前作相比发生了很大变化，比如说：加入了小号系统、用消耗魔法值取代魔法球、游戏中的装备等也随使用频率的增加而提升……这使得游戏更人性化。游戏的操作和画面并没有发生太大的变化。但游戏却经常出现视角问题，特别是在跳吊环时，真不知往哪里跳，有时仅仅跳这些吊环就要花将近半个小时，让人抓狂。

联机算是本作的最大乐趣，也是解谜的最好的方式，但游戏中“小号”的AI真的不敢恭维，有时想跳到他的头上来跳到更高的地方，他却到处跑；有时打BOSS时，他们却混成一团。

本作支持NDS版和Wii版联机，与Wii联机笔者没试过，但是经常与NDS联机。与NDS联机，游戏比较流畅，只要不是同屏怪物过多，一般不会出现拖慢现象。但在联机时，本作不像前作那样联机剧情是主副两方同时进行，而是只有主机的剧情是推进的，其他副机的剧情都不会发生任何变化，但可以获得金钱和经验，这也算是本作的一大改进。



虽然游戏性存在很多不足，但其高素质是值得我们肯定的，希望其续作可以完善这些不足，继承这些长处。

[illegible]现在的[illegible]只要根据画面的[illegible]

栏目主持：盲先知

游戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009

美版

●解锁单人对决的对[illegible]

在游戏中击败某位角色5次即可随意将其作为单人对决的对手，不过有很多对手则需要特殊的方法才能将他们解锁。

[illegible]	[illegible]
Stardust Dragon ,Assault Mode,	成功召唤Stardust Dragon ,Assault Mode,
Blue Eyes White Dragon	成功召唤Blue Eyes Ultimate Dragon
Antique gear ultimate golem	成功召唤Antique gear ultimate golem
Gladiator Beast Gyzarus	成功召唤Heraklinos
Dark Armed Dragon	成功召唤Armed Dragon lv 10
Yubel	成功召唤Yubel Das Extremer Traurig Drachen (3rd form)
Dragon D End	成功召唤D Hero Bloo-D
Venominaga	成功召唤venominaga
Arcana force EX — the Dark Ruler	成功召唤Arcana force EX — the Dark Ruler
Ultimate insect lv 7	成功召唤Perfect ultimate great moth
E HERO Hell gainer	游戏时间超过50小时
Light and Darkness Dragon	游戏时间超过100小时
Colossal fighter	购买D轮全部前部配件
Alien overlord	购买D轮全部中部配件
Doom Dozer	购买D轮全部后部配件
E HERO Dark gaia	成功使用300次以上的Speed Spell
Horus lv 8	使用750次以上的魔法卡
Jinzo Ningen — Psycho Lord	使用500次以上的陷阱卡
Bryonac	同调召唤200次以上
Judgement Dragon	使用1000次以上的特殊召唤
Montage Dragon	完成故事模式中的5个对决谜题
Barbaros	游戏时间超过200小时
Toon Gemini Elf	用1000DP购买摩托车
Endymion	赢得所有单人奖章
Exodios	利用Exodios的效果获得胜利

●解锁双人对决的对手[illegible]世界冠军模式

在游戏中击败某个双人组合5次或10次即可随意将其作为双人对决的对手，和前面的一样，很多对手需要特殊的方法才能解锁。

[illegible]	[illegible]
Spirit Reaper Necrofear	使用Destiny Board获得胜利
Exodia Tragodrea	使用Exodia的效果获得胜利
Ruin Demise	使用Final Countdown获得胜利
Golgar Venominaga	使用Venominaga的效果获得胜利
FGD Cyber Dark Dragon	成功召唤FGD
Cyber Dragon/Drillroid	成功召唤Summon Super Vehicroid Jumbo Drill
Mist Valley Soldier Red Dragon Archfiend (Assault Mode)	成功召唤Red Dragon Archfiend (Assault Mode)
Rainbow Dark Dragon/Fire Wagon	成功召唤Rainbow Dark Dragon
Breaker Magical Warrior Marauding Captain	在故事模式里听取双人对决的教学
Horseytail Gokipon	在故事模式里听取双人对决的教学
E Hero Airman D Hero Devilguy	赛车对决100次以上
DD Survivor Wind Monarch Raiser	赛车对决200次以上
Simorgh Divinity Simorgh Ancestry	进行50次以上的双人对决
Medium of Ice Boundary/Flamevell Baby	进行150次以上的双人对决
Super Conductor Tyranno Ultimate Tyranno	进行200次以上的双人对决
Raioh/Batteryman Charger	在世界冠军模式中赢得5次以上10队战
Horus lv 8/Silent Swordman lv 5	在世界冠军模式中赢得5次以上20队战
Dark Armed Dragon/ Dark Monarch Gaius	赢得双人对决大赛3次以上
The Splendid Venus/Summoned Skull	赢得双人对决大赛5次以上
Cyber End Dragon/Chimeratech Overdragon	攻击力达到20000以上
Abyss Soldier/Neo Daedalus	获得10000以上的DP

火影忍者 疾风传 忍列传III

日版

◎GameID：BR3[illegible]

单人模式中人物全开

021b1a18 00ffffff

单人模式中体力不减

020e7fa0 ebfc6016
e2000000 00000018
e59fc00c e155000c
05951004 e5851008
e12fff1e 021ce180

单人模式中体力不减

020e8090 ebfc51e2
e2000020 00000018
e59fc00c e155000c
0595100c e5851010
e12fff1e 021ce180

故事模式中体力不减

020e7198 e5901004

故事模式中[illegible]不减

020e8088 e590100c

巨兽战中体力不减

020e7fa0 ebfc6018
e2000000 00000018
e59fc00c e155000c
05951004 e5851008
e12fff1e 021d0e20

巨兽战中[illegible]不减

020e8090 ebfc5fe2
e2000020 00000018
e59fc00c e155000c
0595100c e5851010
e12fff1e 021d0e20

由我守护你

日版

◎GameID：CY[illegible]

金钱最高

02106944 000F423F

宝物库全开

1210656E 0000FFFF
12106570 0000FFFF
22106572 000000FF

HP最高

02106514 0000270F
021069F8 0000270F

SP最高

021069F4 000003E7
021069FC 000003E7

[illegible]全开

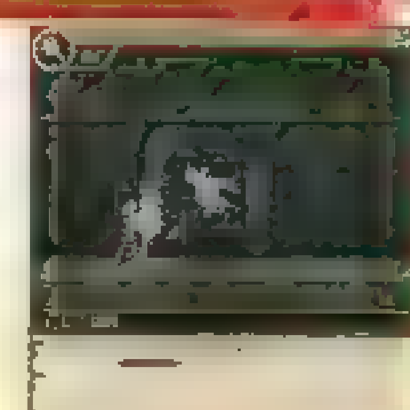
22106A2F 000000FF
22106A30 000000FF

[illegible]全开

12106544 0000FFFF
22106546 [illegible]
22106547 [illegible]

按SELECT全道具99

94000130 FFFB0000
22106581 0000002A
D5000000 00006300
C0000000 00000029
D7000000 0210876A
D4000000 00000001
D2000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

在品去生[illegible]月[illegible]的《[illegible]》《逆转检察官》等豪华大餐之后，掌机玩家、特别是PSP玩家不得不[illegible]一段时[illegible]了。6月份的掌机游戏虽然不算少，但称得上大作的也许只有NDS的《无限航路》了。虽然掌机的机能使其画[illegible]有[illegible]限性，但[illegible]的氛围却营造得异常出色。作为原"四叶草"[illegible]生后的第一款掌机作品，期待它能带[illegible]不[illegible]的[illegible]。

日期	中文译名	游戏原名	[illegible]	游戏类型	售价
4日	孙子兵法DS	孙子[illegible]兵法DS	Media-5	ETC	3800日元
[illegible]	[illegible]	[illegible] Modern Hits	[illegible]	MUG	[illegible]
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11日	[illegible]	魔女[illegible]	Tryfirst	AVG	5040日元
11日	流行之神DS 都市传说怪异事件	流行り神DS 都市传说怪异事件	日本一Software	AVG	3990日元
18日	[illegible]	[illegible]	AQ Interactive	MUG	5040日元
18日	多湖辉的头脑体操 第1集 解谜环球旅行	多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行	Level-5	ETC	3200日元
18日	[illegible]	多湖辉[illegible]	Level-5	ETC	3200日元
18日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	[illegible]	AVG	5229日元
25日	不可思议游戏DS	[illegible]游戏DS	Idea Factory	AVG	5040日元
25日	地狱DS72小时	[illegible]	[illegible]	ETC	3990日元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA Games	A[illegible]AVG	29.99美元
2日	流行之神DS2 都市传说怪异事件	流行り神DS2 都市传说怪异事件	日本一Software	AVG	3990日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
16日	咕噜 小笨猫	[illegible]	Cream te Core	ETC	5040日元
23日	[illegible]	[illegible]DS	Takara Tomy	SLG	5040日元
23日	企鹅问题X 天空的七战士（暂名）	ペンギンの问题X 天空の7战士（暂名）	Konami	ETC	售价未定
23日	家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发	[illegible]	Takara Tomy	FTG	5040日元
30日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PUZ	5040日元
[illegible]	心跳魔女+	[illegible]魔女[illegible]	[illegible] Playmore	AVG	5040日元
未定	可爱小猫DS2	[illegible]	MTO	SLG	5040日元
6日	BLEACH DS 4th 烈焰使者	BLEACH DS 4th フレイム[illegible]	SEGA	ACT	售价未定
[illegible]	道具获取者 我们的科学与魔法的关系	アイテムゲッター 僕らの科学と魔法の关系	Spb	RPG	5040日元
6日	世界不可思议发现 DS 找出传说中的阿仁人偶吧	世界ふしぎ発见! DS 传说のヒトシ君人形を探せ!	Furyu	AVG	5040日元
[illegible]	少年魔法师	Wizards of Waverly Place	Disney	ACT	29.99美元
8日	恶魔杀机2	Obscure 2	Playlogic	AVG	29.99美元
[illegible]	[illegible]	[illegible] Wars The [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
未定	[illegible]	[illegible]	Konami	[illegible]	[illegible]
未定	狼与香辛料 渡海之风	狼と香辛料 海を渡る风	Ascii Media Works	SLG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	Nintendo	[illegible]	[illegible]
未定	[illegible]	[illegible]	Nintendo	RPG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	Square Enix	RPG	售价未定
未定	海腹川背・旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
未定	哆啦A梦棒球DS2（暂名）	ドラベースDS2（暂名）	NBG	SPG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]学园	NBG	RPG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible] Team [illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
未定	[illegible]之国	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
未定	勇者斗恶龙[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
未定	东京魔人学园帝战帖	[illegible]	[illegible]	S・RPG	3990日元

逆转检察官

5.28　■NBGI ■AVG ■5040日元

超人气的法庭战斗系列《逆转裁判》的首款外传作品，游戏"众望所归"地起用了检察官御剑怜侍为主角，而系列中大家所熟悉的部分角色也会在本作中登场。游戏与原系列最大的不同就是法庭部分的取消了，取而代之的是玩家可以亲手操作御剑在各个场景中移动，调查场景中的疑点并收集各种情报。游戏继续沿用了系列二、三代的岩元辰郎作为人设，并起用了当红偶像松田翔太担当游戏代言人。

王国之心 358/2天

5.30　■Square Enix ■RPG ■5980日元

期待度 A

作为"《王国之心》系列"在NDS上的首款作品，游戏的主角不再是大家所熟悉的索拉，而是在《王国之心II》中戏份不多却给玩家们留下了深刻印象的索拉的无存罗克萨斯，而全新角色、XIII机关中的第14位成员席恩的加入也注定将使游戏的剧情充满了看点。游戏的进行方式改为了任务制，玩家不仅可以孤军作战，也可以通过联机和好友一起挑战任务，面板系统的加入也让本作的系统部分值得期待。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年6月					
4日	新世纪福音战士 序	ヱヴァンゲリヲン：序	NBGI	A・AVG	6090日元
4日	西村京太郎旅行推理 悬疑的季节 东京-南纪白滨连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季節 東京-南紀白浜連続殺人事件	MMV	AVG	5040日元
11日	堵上自信的征途	己の信ずる道を征け	From Software	PUZ	3990日元
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド2nd ポータブル	Cyber Front	AVG	3990日元
11日	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄譚 月と太陽の物語	Irem	RPG	5040日元
16日	泰格伍兹PGA巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA Sports	SPG	39.99美元
18日	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	5240日元
18日	秘密与钻石	秘密とダイヤモンド	SCEJ	AVG	4980日元
25日	青空下的约定 手心的乐园	この青空に約束を てのひらのらくえん	TGL	AVG	6090日元
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス	MMV	A・RPG	3990日元
25日	秋之回忆 雨后	メモリーズオフ After Rain	5pb.	AVG	5040日元
25日	剑、魔法与学园物2	剣と魔法と学園モノ。2	Acquire	RPG	5229日元
2009年7月					
2日	初音未来 女歌手计划	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ-	SEGA	MUG	6090日元
2日	我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图	ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団、ボクと秘密の地図	SCEJ	A・AVG	4980日元
9日	MAPLUS 携带导航软件3	MAPLUS ポータブルナビ3	Edia	ETC	8190日元
9日	世界因我而转 光与暗的公主	世界はあたしでまわってる 光と闇のプリンセス	Global A Entertainment	RPG	5040日元
16日	伊苏I&II 年代记	イースI&II クロニクル	Falcom	A・RPG	5040日元
23日	魔女计划	(PW) プロジェクトウィッチ	Gungho Works	A・AVG	5040日元
23日	兰岛物语 少女的约定	レアランドストーリー 少女の約定	Arc System Works	AVG	5040日元
30日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.12 步兵2 战友啊，先走一步吧	SIMPLE2500シリーズPortable Vol.12 THE 歩兵2 戦友よ、先に逝け	D3 Publisher	ACT	2625日元
30日	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	Aqua Plus	AVG	5040日元
30日	新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版	新世紀エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	Broccoli	FTG	5040日元
30日	装甲核心3 携带版	アーマード・コア3 ポータブル	From Software	ACT	3990日元
30日	炽热之魂 加速	ブレイジングソウルズ アクセレイト	Idea Factory	S・RPG	5040日元
2009年8月					
6日	流行之神3 警视厅怪异事件簿	流行り神3 警視庁怪異事件ファイル	日本一Software	AVG	5229日元
6日	对决传说	テイルズ オブ バーサス	NBGI	FTG	5200日元
20日	狼隐	おおかみかくし	Konami	AVG	5500日元
27日	薄樱鬼 携带版	薄桜鬼 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	天诛3 携带版	天誅 参 ポータブル	From Software	A・AVG	3990日元
2009年9月					
17日	伊苏7	イースセブン	Falcom	A・RPG	6090日元
2009年夏					
未定	灵魂能力 破碎的宿命	ソウルキャリバー Broken Destiny	NBGI	FTG	售价未定
未定	冬宫II 双生女神与命运的大地	エルミナージュII ～双生の女神と運命の大地～	Star Fish	RPG	6090日元
未定	实况力量职业棒球 携带版4	実況パワフルプロ野球ポータブル4	Konami	SLG	售价未定
2009年秋					
未定	铁拳6	鉄拳6	NBGI	FTG	售价未定
未定	露娜 银色之星的和声	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	Gungho Works	RPG	5040日元
2009年					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール戦機	Level-5	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

王国之心 358/2天

我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图

天诛3 携带版

女王之刃 螺旋混沌

新作特搜队

最新发售游戏影像直击

梦幻骑士
BLEACH 灵魂升温6
勇者30
人偶CID
摇滚乐队 不插电
斯隆与马克海尔的谜之物语
A列车行进DS
由我守护你
有罪×无罪

随盘附送

最新热门游戏火热附送

2款PSP ISO
BLEACH 灵魂升温6
梦幻骑士
4款NDS ROM
由我守护你
A列车行进DS
另一个时空，另一片叶 镜中侦探
火影忍者 疾风传 忍列传III

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子杂志及精选PSP主题、《雷电十一人》OST等奉送。

新动一刻

噬魂 Kiss on my Deity
钢之炼金术师 FULL METAL ALCHEMIS

结尾MV

《动物之森》吉他演奏版

口袋特企

《MHP2G》太刀锁杀G级钢龙

《口袋光环DVD》Vol.112有奖问答题目

在《MHP2G》锁杀G级钢龙的视频中，演示者用多长时间完成了这个任务？

A、7分04秒 B、8分04秒 C、9分04秒

本辑活动奖品

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

《掌机王SP》第110辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖

NDS烧录卡

6名

宁波市	蔡晨歌
北京市	范佳敏
怀化市	姜达
沈阳市	孙崇航
合肥市	王嘉祺
开平市	徐鑫滕

二等奖

5名

NDS烧录卡

电池、耳麦、电源

广州市	何丽莎
昆明市	贾伟健
河池市	李霖
呼和浩特市	李新
北京市	田何辉
福州市	张群

三等奖

北通

掌机周边

6名

深圳市	冯源
邛崃市	郭宇杰
绍兴市	何嘉宁
青岛市	冷振之
海口市	李宾
抚顺市	孙赫

U2DS烧录卡

《掌机王SP》第110辑

DVD问答——中奖名单

Vol.110有奖问答答案：C

3名

有奖问答中奖名单

北京市	赵晨曦
常州市	俞杰宝
南宁市	陈宗轩

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市。读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ISBN 978-7-89476-191-0

9 787894 761910 >

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-191-0
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）